SOFT BANK MOOK

ALL SOFT

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE
MEGADRIVE メガドライブ

編集部責任編集

MEGA DRIVE / MEGA CD

©セガ・エンタープライゼス

メガドライブ・MEGA-CD
オールソフトカタログ

完全保存版

'88.10.29 ▶ ▶ '93.11.30

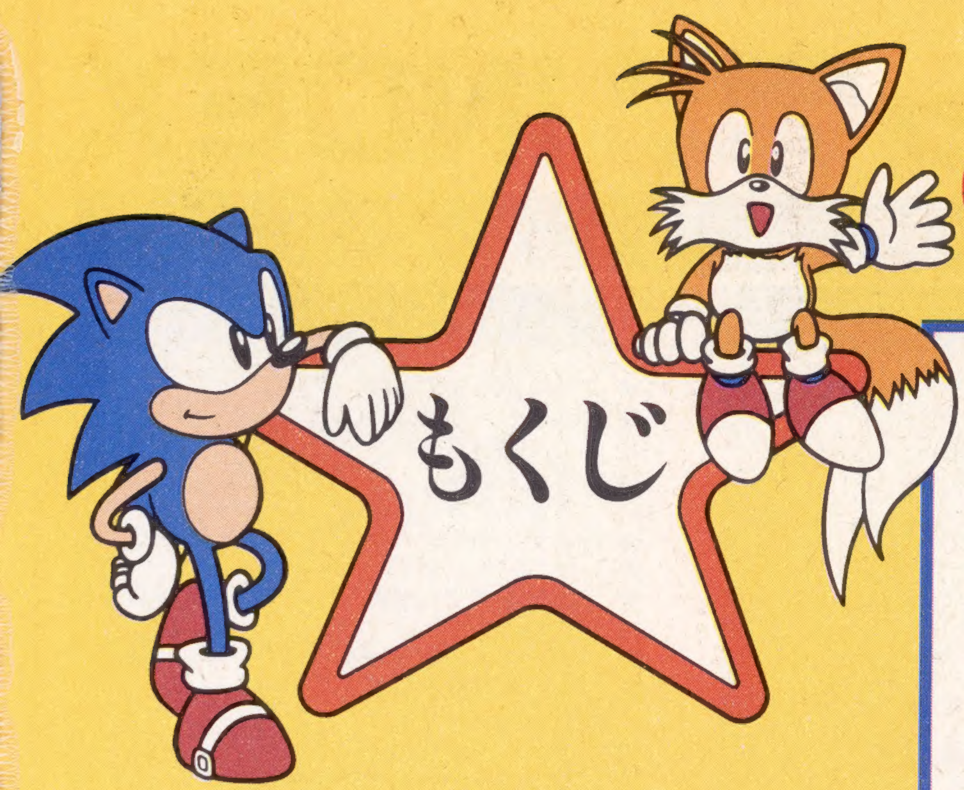
メガドライブ・MEGA-CDソフト全382本を完全収録!!
各ソフトの詳細解説の他、周辺機器、攻略本、裏技なども完全網羅!!
これ1冊ですべてがわかるメガドライブユーザー必携ブック!!

CATALOGUE

発行 ソフトバンク株式会社

定価950円

MEGA CD
NIGHT TRAP
スリルとサスペンスの話題作！
エンディングはプレイヤー次第。
光る蝶の魔力と共に現われる
特殊CG画像の世界。
メガ-CDが可能にした
驚嘆のV.R.シネマ。
バーチャル・リアリティー
シリーズ続々登場。
5人の女の子が、湖畔の別荘で謎の事件に巻き込まれた。君は別荘に仕掛けられた様々な罠を使い、彼女達に迫る危険を防いで欲しい。まるでサスペンスシネマの中にいるような、実写取り込み画像で展開する話題のインタラクティブ・ストーリー。
メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト ナイトトラップ
好評発売中 8,800円
©1992 Digital Pictures, Inc. ©1993 SEGA
全編に漂う幻想的な雰囲気。そして、不気味で謎めいたたたずまいの洋館。この館の中で何かが起きようとしている…。謎を解く鍵は、画面とサウンドとあなたの洞察力。夢見館で繰り広げられるファンタジック・アドベンチャーゲーム。
夢見館の物語
メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト 夢見館の物語
ゆめみやかた ものがたり
12月10日発売 7,800円 ©1993 SEGA
いしいひさいちの大政界
国会議事堂を舞台に遊ぼう！そこは野心と娯楽の殿堂
'94年1月28日発売予定 7,800円(予価)
シミュレーションゲーム
©1993 いしいひさいち・チャンネルゼロ ©1993 SEGA
コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円
メガドライブのニューハイパー
アタッチメント
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円
6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン
Victor JVC
日本ビクター株式会社
＊JVCは、日本ビクターの世界ブランドです
ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
好評発売中 59,800円
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)
セガジョイジョイテレフォン
新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなにお知らせするセガからのホットラインだよ。
札幌011-842-8181 東京03-3743-8181 仙台022-285-8181 名古屋052-704-8181
大阪06-333-8181 広島082-292-8181 福岡092-521-8181
＊電話番号をよく確めて、正しくかけてください。
© SEGA



CONTENTS

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE
MEGADRIVE
ビープ メガドライブ
編集部責任編集

メガドライブ MEGA-CD オール ソフト カタログ

●索引、INDEX……2
●本書の見方……5
●〈ソフトカタログ〉……6〜137

☆アクション(125本) ACTION GAMES	6
☆シューティング(66本) SHOOTING GAMES	48
☆スポーツ(46本) SPORTS GAMES	71
☆シミュレーション(46本) SIMULATION GAMES	87
☆RPG(30本) ROLE PLAYING GAMES	103
☆レース(19本) RACE GAMES	114
☆アドベンチャー(16本) ADVENTURE GAMES	121
☆パズル(13本) PUZZLE GAMES	126
☆テーブル(12本) TABLE GAMES	131
☆クイズ(3本) QUIZ GAMES	135
☆ピンボール(3本) PINBALL GAMES	136
☆その他(3本) ETCETERA GAMES	137

●特別付録・BEメガ読者レースランキング表……138
●メガドライブ・MEGA-CD期待のラインナップ……140
●メガドライブ周辺機器のすべて……142
●メガドライブ関連攻略本リスト……145
●メガドライブ・MEGA-CD裏技大事典……147

©SEGA

メガドライブ・MEGA-CD オールソフトカタログ INDEX

50音順
メーカー別

50音順

	ページ	ソフト名
ア	18	アークス・オデッセイ
	112	アークスI・II・III
	137	Art ALIVE
	44	アーネスト・エバンス
	84	ああ播磨灘
	80	R.B.I.4ベースボール
	25	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝
	33	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス
	14	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険
	118	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II
	110	アイル・ロード
	116	アウトラン
	119	Out Run 2019
	96	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
	101	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉
	89	アドバンスド大戦略－ドイツ電撃作戦－
	55	アトミック・ロボキッド
	46	アネット再び
	50	アフターバーナーII
	68	アフターバーナーIII
	123	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3
	42	アラジン
	29	アリシア ドラグーン
	113	アルシャーク
	102	アルスラーン戦記
	7	アレックスキッド －天空魔城－
	54	アローフラッシュ
	25	アンデッドライン
イ	10	ESWAT
	53	インセクターX
ウ	104	ヴァーミリオン
	112	Vay ～流星の鎧～
	16	ヴァリスIII
	95	ヴィクセン357
	40	ウィザード・オブ・イモータル
	51	ウィップラッシュ 惑星ボルテガスの謎
	101	ウイニングポスト
	59	ヴェリテックス
	128	ヴォルフィード
	61	宇宙戦艦ゴモラ
	36	ウルトラマン
	46	ウルフチャイルド
エ	95	エアーマネジメント・大空に賭ける
	50	エアダイバー
	58	エアロブラスターズ
	18	エイリアンストーム
	125	Aランクサンダー 誕生編
	92	A列車で行こうMD
	86	江川卓のスーパーリーグCD
	106	エグザイル 時の狭間に
	65	エクスランザー
	39	エコー・ザ・ドルフィン
	27	SDヴァリス
	52	XDR
	83	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ
	82	NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ
	13	FZ戦記AXIS
	64	F22インターセプター
	116	F1サーカスMD
	66	エリミネートダウン
	21	エル・ヴィエント
	65	LHXアタックチョッパー
	55	エレメンタルマスター
オ	72	尾崎直道のスーパーマスターズ
	6	おそ松くん はちゃめちゃ劇場
	79	オリンピックゴールド
カ	50	カース
	57	ガイアレス
	17	火激
	135	カプコンのクイズ殿様の野望
	30	カメレオンキッド
	37	餓狼伝説 宿命の闘い
	41	ガンスター ヒーローズ
	108	ガントレット
キ	98	騎士伝説
	122	機動警察パトレイバー 98式起動せよ！
	60	ギャラクシーフォースII
	75	球界道中記
	58	究極タイガー
	73	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル
	131	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場
	134	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編
	40	キリング・ゲーム・ショー
	43	キング・オブ・ザ・モンスターズ
	94	キングサーモン
ク	135	クイズスクランブルスペシャル

	ページ	ソフト名
	60	空牙、
	8	孔雀王2 幻影城
	64	CRYING ～亜生命戦争～
	127	クラックス
	15	クラックダウン
	55	グラナダ
	77	グランドスラム
	28	クルードバスター
	136	CRÜE BALL
	63	グレイランサー
ケ	69	慶応遊撃隊
	15	ゲイングランド
	111	幻影都市 －ILLUSION CITY－
コ	62	鋼鉄帝国
	10	ゴーストバスターズ
	9	ゴールデンアックス
	26	ゴールデンアックスII
	38	ゴールデンアックスIII
	109	コズミック・ファンタジーStories
	36	GODS
	127	コラムス
	130	コラムスIII 対決！コラムスワールド
サ	121	サイオブレード
	133	サイドポケット
	73	サイバーボール
	47	サイボーグ009
	81	ザ・キックボクシング
	102	ザ サード ワールド ウォー
	8	ザ・スーパー忍
	39	ザ・スーパー忍II
	9	ザ・ニュージーランドストーリー
	54	鮫！鮫！鮫！
	92	三國志II
	95	三國志III
	100	三國志III〈MEGA-CD版〉
	89	三国志列伝 ～乱世の英雄たち～
	67	サンダーストームFX
	49	THUNDER FORCE II MD
	51	THUNDER FORCE III
	63	THUNDER FORCE IV
	20	サンダーフォックス
	77	サンダープロレスリング列伝
	69	サンダーホーク
シ	88	斬 ～夜叉円舞曲～
	88	シーザーの野望
	93	シーザーの野望II
	64	G-LOC
	81	Jリーグ チャンピオンサッカー
	83	Jリーグ プロストライカー
	38	ジェームスポンドII コードネーム・ロボコッド
	128	紫禁城
	126	史上最大の倉庫番
	11	四天明王
	57	ジノーグ
	100	シムアース
	105	シャイニング&ザ・ダクネス
	107	シャイニング・フォース 神々の遺産
	108	シャイニング・フォースII 古えの封印
	120	ジャガーXJ220
	34	邪神ドラクソス
	28	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
	14	シャドーダンサー ザ・シークレットオブシノビ
	134	雀皇登龍門
	127	JUNCTION
	134	雀豪ワールドカップ
	132	雀偵物語
	6	獣王記
	9	重装機兵レイノス
	21	ジュエルマスター
	27	JuJu伝説
	41	ジュラシック・パーク
	94	修羅の門
	132	将棋の星
	84	ジョーダンVSバード ONE on ONE
	75	ジョー・モンタナ フットボール
	76	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール
	69	シルフィード
ス	124	スイッチ
	58	スーパーエアーウルフ
	118	スーパーH.Q.
	48	スーパーサンダーブレード
	87	スーパー大戦略
	103	スーパーハイドライド
	74	スーパーバレーボール
	114	スーパーハングオン
	62	スーパーファンタジーゾーン

	ページ	ソフト名
	114	スーパーモナコGP
	72	スーパーリアルバスケットボール
	71	スーパーリーグ
	126	ズーム！
	121	スタークルーザー
	66	スティールタロンズ
	29	ストームロード
	12	ストライダー飛竜
	19	ストリートスマート
	42	ストリートファイターIIダッシュプラス
	38	スノーブラザーズ
	22	スパイダーマン
	78	スピードボール2
	31	スプラッターハウスPART2
	35	スプラッターハウスPART3
	53	スペースインベーダー90
	48	スペースハリアーII
	43	スペース・ファンキーB.O.B.
	30	スライムワールド
	66	スラップファイト
セ	111	聖魔伝説3×3 EYES
	109	精霊神世紀フェイエリア
	19	セイントソード
	137	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION
	59	ゼロウィング
	37	007・死闘
	21	戦場の狼II
ソ	37	ゾウ！ゾウ！ゾウ！ レスキュー大作戦
	104	ソーサリアン
	106	ソーサルキングダム
	22	ソード・オブ・ソダン
	20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
	32	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
	47	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
	67	ソル・フィース
タ	51	ダーウィン4081
	101	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～
	117	ターボアウトラン
	25	Dahna 女神誕生
	92	大航海時代
	97	太閤立志伝
	52	大旋風
	93	ダイナブラザーズ
	99	ダイナブラザーズ2
	13	ダイナマイトデューク
	86	ダイナミックカントリークラブ
	91	太平記
	7	大魔界村
	45	タイムギャル
	61	タスクフォースハリアーEX
	33	タズ マニア
	49	TATSUJIN
	26	ダブルドラゴンII
	56	ダライアスII
チ	32	チェルノブ
	31	チキチキボーイズ
	132	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング
	136	超闘竜烈伝ディノランド
ツ	63	ツインクルテール
テ	33	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー
	10	DJボーイ
	16	ディック・トレイシー
	94	提督の決断
	85	テクモ スーパーボウル
	76	テクモワールドカップ'92
	65	デザートストライク 湾岸作戦
	110	デスブリンガー －秘められた紋章－
	123	デトネイター・オーガン
	47	デバステイター
	78	デビッド・ロビンソン バスケットボール
	136	デビルクラッシュMD
	73	TEL・TELスタジアム
	131	TEL・TELまあじゃん
	99	天下布武 英雄たちの咆哮
	56	デンジャラスシード
	67	電忍アレスタ
	99	天舞メガCDスペシャル
ト	107	闘技王キングコロッサス
	28	トージャム&アール
	104	時の継承者 ファンタシースターIII
	77	TOP PRO GOLF
	83	TOP PRO GOLF2
	35	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス
	129	ドラゴンズアイ プラス上海III
	81	ドリームチームUSA
ナ	68	ナイトストライカー

	ページ	ソフト名
	126	ナイトトラップ
	116	中嶋悟監修F-1 GRAND PRIX
	119	中嶋悟監修F-1 スーパーライセンス
	117	中嶋悟監修F-1 HERO MD
ニ	45	ニンジャウォーリアーズ
	91	忍者武雷伝説
ネ	79	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD
ノ	122	ノスタルジア1907
	98	信長の野望・全国版
	91	信長の野望・武将風雲録
ハ	135	パーティークイズMEGA Q
	115	Hard Drivin'
	54	バーニングフォース
	133	パチンコクーニャン
	137	バッドオーメン
	11	バットマン
	34	バットマン・リターンズ
	74	バトルゴルファー唯
	36	バトルトード
	62	バトルマニア
	88	バハムート戦記
	68	バリ・アーム
	32	パワーアスリート
	97	パワーモンガー
ヒ	82	PGAツアーゴルフII
	24	ビーストウォリアーズ
	29	ビットファイター
	133	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ／
フ	59	ファイアームスタング
	24	ファイティングマスターズ
	46	ファイナルファイトCD
	72	ファイナルブロー
	115	ファステスト・ワン
	13	ファットマン
	24	ファンタジア ミッキーマウス・マジック
	103	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに
	52	フェリオス
	49	フォゴットンワールズ
	121	ふしぎの海のナディア
	130	ぷよぷよ
	111	ブライ 八玉の勇士伝説
	45	BLACK HOLE ASSAULT

	ページ	ソフト名
	44	プリンス・オブ・ペルシャ
	42	フリントストーン
	105	Blue Almanac
	129	ブロックアウト
	80	プロフットボール
	80	プロホッケー
	76	プロ野球スーパーリーグ'91
	85	プロ野球スーパーリーグCD
ヘ	20	ベア・ナックル 怒りの鉄拳
	34	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌
	31	ペーパーボーイ
	43	ヘビーノバ
	57	ヘビーユニット メガドライブスペシャル
	85	ペブルビーチの波濤
	87	ヘルツォーク・ツヴァイ
	53	ヘルファイアー
ホ	82	ボールジャックス
	7	北斗の拳 新世紀末救世主伝説
	18	ボナンザブラザーズ
	78	炎の闘球児ドッジ弾平
	90	ポピュラス
	79	ホリフィールド・ボクシング
マ	131	マージャンCOP竜
	40	マーブルマッドネス
	19	マーベルランド
	12	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
	112	マイト アンド マジックIII
	22	魔王連獅子
	41	マクドナルド ～トレジャーランド・アドベンチャー～
	30	まじかる☆タルるートくん
	14	まじかるハットのぶっとびターボ／ 大冒険
	35	マジンサーガ
	61	マスター・オブ・ウェポン
	90	マスター・オブ・モンスターズ
	122	魔法の少女シルキーリップ
	16	魔物ハンター妖子
ミ	98	MiG-29
	17	ミッドナイトレジスタンス
	107	港のトレイジア
	84	ミュータントリーグ・フットボール
ム	26	夢幻戦士ヴァリス
	56	武者アレスタ

	ページ	ソフト名
メ	100	メガシュヴァルツシルト
	115	メガトラックス
	128	メガパネル
	97	メガロマニア
モ	125	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動！
	15	モンスターレア
ユ	124	ゆみみみっくす
ヨ	96	ヨーロッパ戦線
ラ	123	ライズオブザドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー
	60	雷電伝説
	11	ラスタンサーガII
	89	ラングリッサー
	90	乱世の覇者
	108	ランドストーカー 皇帝の財宝
	96	ランパート
	8	ランボーIII
	124	らんま1／2 ー白蘭愛歌ー
リ	70	リーサルエンフォーサーズ
ル	23	ルナーク
	110	LUNAR THE SILVER STAR
レ	12	レインボー・アイランド・エキストラ
	75	レッスルウォー
	74	レッスルボール
	129	レミングス
	105	レンタヒーロー
ロ	93	ロイヤルブラッド
	120	ロードブラスターFX
	117	ロードブラスターズ
	118	ロード・ラッシュ
	119	ロード・ラッシュII
	23	ローリングサンダー2
	39	ロケットナイト アドベンチャーズ
ワ	17	ワードナの森SPECIAL
	71	ワールドカップサッカー
	109	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド
	27	ワニワニWorld
	125	笑ゥせぇるすまん
	44	ワンダードッグ
	23	ワンダーボーイV モンスターワールドIII
	106	ワンダラーズ フロム イース

メーカー別索引

	ページ	ソフト名
あ		●アイ・ジー・エス
		【〒135 東京都新宿区矢来町114 高橋ビル アミューズメント事業部5261-9875】
	25	Dahna 女神誕生
		●アスミック
		【〒162 東京都新宿区揚場町1-21 升本ビル2F 03-3235-5992、03-3235-5920(TELサービス)】
	59	ヴェリテックス
	50	エアダイバー
	73	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル
	103	スーパーハイドライド
	90	乱世の覇者
い		●EAビクター
		【〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑3F 03-5410-3100】
	40	ウィザード・オブ・イモータル
	83	NBAプレイオフ ブルズVSブレイザーズ
	82	NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ
	64	F22インターセプター
	65	LHXアタックチョッパー
	40	キリング・ゲーム・ショー
	136	CRÜE BALL
	38	ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド
	34	邪神ドラクソス
	84	ジョーダンVSバード ONE on ONE
	43	スペース・ファンキーB.O.B.
	37	ゾウ／ゾウ／ゾウ／ レスキュー大作戦
	65	デザートストライク 湾岸作戦
	81	ドリームチームUSA
	97	パワーモンガー
	82	PGAツアーゴルフII
	80	プロフットボール
	80	プロホッケー
	84	ミュータントリーグ・フットボール
	118	ロード・ラッシュ
	119	ロード・ラッシュII
う		●ウルフ・チーム(→RIOT参照)
	18	アークス・オデッセイ
	112	アークスI・II・III
	44	アーネスト・エバンス
	110	アイル・ロード

	ページ	ソフト名
	46	アネット再び
	13	FZ戦記AXIS
	21	エル・ヴィエント
	55	グラナダ
	67	サンダーストームFX
	88	斬 ～夜叉円舞曲～
	109	精霊神世紀フェイエリア
	67	ソル・フィース
	45	タイムギャル
	136	超闘竜烈伝ディノラント
	47	デバステイター
	99	天舞メガCDスペシャル
	120	ロードブラスターFX
か		●KANEKO
		【〒177 東京都練馬区石神井台8-23-2 03-3921-9661】
	58	エアロブラスターズ
	32	パワーアスリート
	27	ワニワニWorld
		●カプコン
		【〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F (TELサービス)03-3340-1136】
	42	ストリートファイターIIダッシュプラス
く		●九娯貿易
		【〒153 東京都目黒区東山2-6-14 03-3792-1041】
	58	スーパーエアーウルフ
け		●ゲームアーツ
		【〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第1池袋ホワイトビル7F 03-3984-1136】
	29	アリシア ドラグーン
	131	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場
	134	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘／東京マージャンランド編
	69	シルフィード
	99	天下布武 英雄たちの咆哮
	124	ゆみみみっくす
	110	LUNAR THE SILVER STAR
こ		●光栄
		【〒223 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-23-3 045-561-6861】
	96	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
	101	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史〈MEGA-CD版〉

	ページ	ソフト名
	101	ウイニングポスト
	95	エアーマネジメント・大空に賭ける
	92	三國志II
	95	三國志III
	100	三國志III〈MEGA-CD版〉
	92	大航海時代
	97	太閤立志伝
	94	提督の決断
	98	信長の野望・全国版
	91	信長の野望・武将風雲録
	96	ヨーロッパ戦線
	93	ロイヤルブラッド
		●講談社総研
		【〒102 東京都千代田区四番町4 03-3237-1711】
	98	騎士伝説
	105	Blue Almanac
		●コナミ
		【〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 広報宣伝室 0120-086-573、(以下各地TELサービス)03-3436-2277(東京)、011-241-4900(北海道)、06-456-4578(大阪)、0188-24-7000(秋田)、0899-33-3399(松山)、092-715-8200(福岡)、0944-55-4444(大牟田)、0994-44-3977(鹿児島)、0994-72-0606(志布志)】
	33	T.M.N.T.リターンオブザシュレッダー
	70	リーサルエンフォーサーズ
	39	ロケットナイト アドベンチャーズ
		●コンパイル
		【〒732 広島県広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210 082-263-6165】
	67	電忍アレスタ
さ		●サンソフト
		【〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 サンソフト事業部 0587-53-2192】
	128	紫禁城
	62	スーパーファンタジーゾーン
	73	TEL・TELスタジアム
	131	TEL・TELまあじゃん
	11	バットマン
	129	レミングス

ALL SOFT CATALOGUE INDEX

ページ	ソフト名
さ	●サンドストーム(ポリドール) 【〒153 東京都目黒区大橋1-8-4 ポリドールANNEX 03-3780-3599】
113	アルシャーク
し	●CRI 【〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 0423-75-1271】
68	アフターバーナーⅢ
60	ギャラクシーフォースⅡ
78	スピードボール2
93	ダイナブラザーズ
99	ダイナブラザーズ2
112	マイト アンド マジックⅢ
97	メガロマニア
	●(シグマ商事)
121	サイオブレード
11	四天明王
	●シムス(旧サンリツ電気) 【〒150 東京都渋谷区渋谷3-3-2 渋谷MKビル4F 03-5467-4011】
119	Out Run 2019
112	Vay 〜流星の鎧〜
135	カプコンのクイズ殿様の野望
76	テクモワールドカップ'92
13	ファットマン
	●シュールド・ウェーブ 【〒110 東京都台東区台東2-30-2 03-3839-1013】
122	ノスタルジア1907
	●(小学館プロダクション／ゲームアーツ→ゲームアーツ参照)
81	Jリーグ チャンピオンサッカー
せ	●セガ 【〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 03-3742-7068、03-5380-8600(お楽しみダイヤル)、(以下ジョイジョイテレフォン)011-842-8181(札幌)、03-3743-8181(東京)、06-333-8181(大阪)、092-521-8181(福岡)、022-285-8181(仙台)、052-704-8181(名古屋)、082-292-8181(広島)】
137	Art ALIVE
84	ああ播磨灘
25	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝
33	アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス
14	アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険
118	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ
116	アウトラン
89	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―
42	アラジン
102	アルスラーン戦記
7	アレックスキッド ―天空魔城―
54	アローフラッシュ
10	ESWAT
104	ヴァーミリオン
51	ウィップラッシュ 惑星ボルテガスの謎
18	エイリアンストーム
92	A列車で行こうMD
86	江川卓のスーパーリーグCD
65	エクスランザー
39	エコー・ザ・ドルフィン
72	尾崎直道のスーパーマスターズ
6	おそ松くん はちゃめちゃ劇場
79	オリンピックゴールド
30	カメレオンキッド
37	餓狼伝説 宿命の闘い
41	ガンスター ヒーローズ
43	キング・オブ・ザ・モンスターズ
135	クイズスクランブルスペシャル
8	孔雀王2 幻影城
64	CRYING 〜亜生命戦争〜
15	クラックダウン
15	ゲイングランド
10	ゴーストバスターズ
9	ゴールデンアックス
26	ゴールデンアックスⅡ
38	ゴールデンアックスⅢ
127	コラムス
130	コラムスⅢ 対決／コラムスワールド
73	サイバーボール
8	ザ・スーパー忍
39	ザ・スーパー忍Ⅱ
89	三国志列伝 〜乱世の英雄たち〜
64	G―LOC
83	Jリーグプロストライカー
100	シムアース
105	シャイニング&ザ・ダクネス
107	シャイニング・フォース 神々の遺産
108	シャイニング・フォースⅡ 古えの封印
14	シャドーダンサー ザ・シークレットオブシノビ
134	雀皇登龍門
6	獣王記
21	ジュエルマスター
27	JuJu伝説
41	ジュラシック・パーク
94	修羅の門
75	ジョー・モンタナ フットボール
76	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール
124	スイッチ
48	スーパーサンダーブレード
87	スーパー大戦略
114	スーパーハングオン
114	スーパーモナコGP
72	スーパーリアルバスケットボール
71	スーパーリーグ
126	ズーム／
12	ストライダー飛竜
22	スパイダーマン
48	スペースハリアーⅡ
111	聖魔伝説3×3EYES
137	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION
21	戦場の狼Ⅱ
104	ソーサリアン
22	ソード・オブ・ソダン
20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
32	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
47	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
51	ダーウィン4081
101	ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士〜
117	ターボアウトラン
52	大旋風
13	ダイナマイトデューク
86	ダイナミックカントリークラブ
91	太平記
7	大魔界村
33	タズ マニア
49	TATSUJIN
31	チキチキボーイズ
10	DJボーイ
16	ディック・トレイシー
78	デビッド・ロビンソン バスケットボール
107	闘技王キングコロッサス
28	トージャム&アール
104	時の継承者 ファンタシースターⅢ
35	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス
126	ナイトトラップ
91	忍者武雷伝説
135	パーティークイズMEGA Q
34	バットマン・リターンズ
74	バトルゴルファー唯
36	バトルトード
88	バハムート戦記
133	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ／
46	ファイナルファイトCD
24	ファンタジア ミッキーマウス・マジック
103	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに
49	フォゴットンワールズ
130	ぷよぷよ
111	ブライ 八玉の勇士伝説
129	ブロックアウト
76	プロ野球スーパーリーグ'91
85	プロ野球スーパーリーグCD
20	ベアナックル 怒りの鉄拳
34	ベア・ナックルⅡ 死闘への鎮魂歌
85	ペブルビーチの波濤
7	北斗の拳 新世紀末救世主伝説
18	ボナンザブラザーズ
78	炎の闘球児ドッジ弾平
90	ポピュラス
79	ホリフィールド・ボクシング
131	マージャンCOP竜
12	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
41	マクドナルド 〜トレジャーランド・アドベンチャー〜
30	まじかる☆タルるートくん
14	まじかるハットのぶっとびターボ／ 大冒険
35	マジンサーガ
100	メガシュヴァルツシルト
15	モンスターレア
123	ライズオブザドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー
108	ランドストーカー 皇帝の財宝
8	ランボーⅢ
75	レッスルウォー
105	レンタヒーロー
71	ワールドカップサッカー
109	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド
125	笑ゥせぇるすまん
23	ワンダーボーイV モンスターワールドⅢ
そ	●ソフトビジョン 【〒102 東京都千代田区平河町1-6-7 平河町ホームズ702号 03-5276-7301】
66	エリミネートダウン
77	TOP PRO GOLF
83	TOP PRO GOLF2
133	パチンコクーニャン
た	●タイトー 【〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 03-3222-4810】
128	ヴォルフィード
9	ザ・ニュージーランドストーリー
20	サンダーフォックス
118	スーパーH.Q.
53	スペースインベーダー90
19	セイントソード
56	ダライアスⅡ
68	ナイトストライカー
45	ニンジャウォーリアーズ
59	ファイアームスタング
72	ファイナルブロー
42	フリントストーン
22	魔王連獅子
61	マスター・オブ・ウェポン
11	ラスタンサーガⅡ
23	ルナーク
12	レインボーアイランドエキストラ
て	●データイースト 【〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 (TELサービス)03-3398-5317】
28	クルードバスター
133	サイドポケット
32	チェルノブ
17	ミッドナイトレジスタンス
	●データウエスト 【〒538 大阪府大阪市鶴見区放出東3-8-28 06-968-1236】
123	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズVol.3
	●テクノソフト 【〒859-32 長崎県佐世保市勝海町165-1】
55	エレメンタルマスター
49	THUNDER FORCEⅡMD
51	THUNDER FORCEⅢ
63	THUNDER FORCEⅣ
136	デビルクラッシュMD
87	ヘルツォーク・ツヴァイ
	●テクモ 【〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 (ユーザーTEL)03-3222-7625】
85	テクモ スーパーボウル
	●テンゲン 【〒110 東京都台東区台東4-20-6 03-3835-7999】
80	R.B.I.4ベースボール
108	ガントレット
66	スティールタロンズ
38	スノーブラザーズ
66	スラップファイト
37	007・死闘
115	Hard Drivin'
29	ピットファイター
31	ペーパーボーイ
40	マーブルマッドネス
98	MiG-29
96	ランパート
117	ロードブラスターズ
	●電波新聞社 【〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版販売部ユーザーサポート係 03-3445-6111】
50	アフターバーナーⅡ
と	●東亜プラン 【〒167 東京都杉並区清水1-8-4 東亜ビル 03-5397-0511】
54	鮫／鮫／鮫／
59	ゼロウィング
56	武者アレスタ
	●東芝EMI 【〒140 東京都品川区東品川2-2-43 T-33 マルチメディア事業部4F 03-5461-1810】
90	マスター・オブ・モンスターズ
	●東宝 【〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝㈱メディア開発室 03-3591-4557】
57	ヘビーユニット・メガドライブスペシャル
	●(トレコ)
55	アトミック・ロボキッド
58	究極タイガー
19	ストリートスマート
61	タスクフォースハリアーEX
24	ファイティングマスターズ
な	●ナムコ 【〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコ本社ビルナムコット係 03-3756-7651】
75	球界道中記
127	クラックス
31	スプラッターハウスPART2
35	スプラッターハウスPART3
132	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング
56	デンジャラスシード

ページ	ソフト名
54	バーニングフォース
52	フェリオス
121	ふしぎの海のナディア
82	ボールジャックス
19	マーベルランド
115	メガトラックス
128	メガパネル
74	レッスルボール
23	ローリングサンダー2
に	●日本物産
	【〒530 大阪府大阪市北区天神橋1-12-9 06-353-5353(大阪)、03-5563-2871(東京)】
116	F1サーカスMD
は	●バリエ
	【〒169 東京都新宿区高田馬場2-14-15 ホンダビル 03-5272-3535】
116	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX
119	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス
117	中嶋悟監修 F-1 HERO MD
	●(PALSOFT)
25	アンデッドライン
26	ダブルドラゴンII
79	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD
	●(PCMコンプリート)
36	GODS
ひ	●ビクターエンタテインメント(旧ビクター音産)
	【〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 03-3423-9269、(TELサービス)03-3236-5200】
46	ウルフチャイルド
69	慶応遊撃隊
69	サンダーホーク
120	ジャガーXJ220
28	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
134	雀豪ワールドカップ
44	プリンス・オブ・ペルシャ
125	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動／
44	ワンダードッグ
	●ピスコ
	【〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F 03-3554-0121】
17	ワードナの森SPECIAL
	●ビック東海
	【〒421-01 静岡県静岡市桃園町8-17 054-258-7697】
62	バトルマニア
	●ビデオシステム
	【〒606 京都府京都市左京区下鴨松ノ木35-1 (ユーザーTEL)075-723-1544】
74	スーパーバレーボール
	●ヒューマン
	【〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 0422-20-0144、06-886-3465】
77	サンダープロレスリング列伝
68	バリ・アーム
115	ファステスト・ワン
ほ	●ホームデータ(現：魔法株式会社)
	【〒651 兵庫県神戸市中央区葺合町馬止1-10 マジカルビル 078-261-2790】
132	将棋の星
129	ドラゴンズアイ プラス上海III
	●(ホット・ビィ)
53	インセクターX
17	火激
94	キングサーモン
62	鋼鉄帝国
123	デトネイター・オーガン
137	バッドオーメン
ま	●マーバ
	【〒111 東京都台東区駒形1-4-8 バンダイゲーム情報局 (TELサービス)03-5828-3333】
36	ウルトラマン
122	機動警察パトレイバー 98式起動せよ／
	●マイクロキャビン
	【〒510 三重県四日市市安島2-9-12 0593-51-6482、(TELサービス)0593-53-3611】
111	幻影都市 －ILLUSION CITY－
	●マイクロネット
	【〒064 北海道札幌市中央区南十条西15丁目 ビッグビル3F 011-561-1370】
50	カース
102	ザ サード ワールド ウォー
88	シーザーの野望
93	シーザーの野望II
127	JUNCTION
45	BLACK HOLE ASSAULT
43	ヘビーノバ
60	雷電伝説
	●マイクロワールド
	【〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 03-5394-2255】
81	ザ・キックボクシング
29	ストームロード
30	スライムワールド
め	●メサイヤ
	【〒106 東京都港区西麻布4-16-3 第28森ビル9F 03-3346-7411】
95	ヴィクセン357
63	グレイランサー
126	史上最大の倉庫番
57	ジノーグ
9	重装機兵レイノス
121	スタークルーザー
106	ソーサルキングダム
53	ヘルファイアー
16	魔物ハンター妖子
89	ラングリッサー
124	らんま1／2 －白蘭愛歌－
ゆ	●(UPL)
61	宇宙戦艦ゴモラ
	●(ユニパック)
52	XDR
ら	●RIOT(日本テレネット)
	【〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル 03-5394-6601】
16	ヴァリスIII
106	エグザイル 時の狭間に
125	Aランクサンダー 誕生編
57	ガイアレス
60	空牙
77	グランドスラム
109	コズミック・ファンタジーStories
47	サイボーグ009
132	雀偵物語
110	デスブリンガー －秘められた紋章－
24	ビーストウォリアーズ
122	魔法の少女シルキーリップ
107	港のトレイジア
26	夢幻戦士ヴァリス
106	ワンダラーズ フロム イース
れ	●レーザーソフト日本テレネット(→RIOT参照)
27	SDヴァリス
わ	●(WAS)
63	ツインクルテール

※ここにあげた各社の連絡先は、'93年11月現在のものです。各社の住所は、質問ハガキなどの送り先です。お電話での問い合わせは、各社とも基本的に月曜日から金曜日の営業時間となっています（会社によっては午後2時から5時までの短いところもありますので、この時間帯を目安にしてください）。なお、カッコで示してあるメーカーは、現在会社活動および、ゲーム関係の活動を停止しているため、住所等は省略してあります。

本書の見方

※本書には、'88年10月29日から'93年11月30日までに発売されたメガドライブおよびMEGA-CDソフト全382本を各ジャンル別に収録してあります。紹介ソフトは、はじめにメガドライブ、次にMEGA-CDのソフトを各ジャンルで発売順にならべてあります。なお、本書に掲載してあるデータ関係は、すべて'93年11月現在のものですが、各ソフトの〝読者の評点〟は、毎月リアルタイムで変化する「BEメガ読者レース」（『BEEP／メガドライブ』で連載中）を併用すれば、ソフト購入がさらに効果的にできます。

●ゲームの難易度を「超」「難」「普」「易」の4段階で表示

●ゲームのタイトル

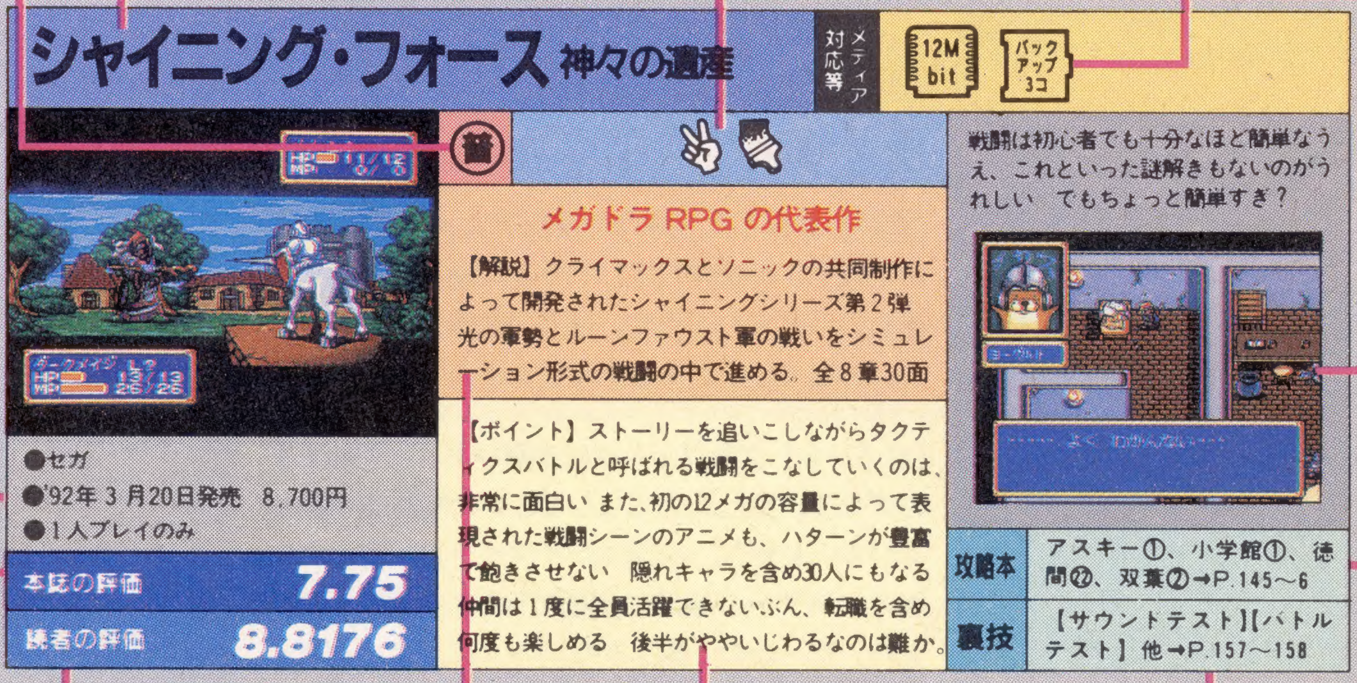
●オススメマーク
- ✌…メガドライブ、MEGA-CDの代表的な優良ゲーム
- ☆…人気作、秀作、隠れた名作など
- ♫…BGM、効果音などがいい／
- ✹…対戦プレイが熱い//
- ✎…グラフィックやキャラの動きなどが秀逸／
- ♨…スカッとさわやかな爽快感が味わえる

●カセットの種類、CDソフト、バックアップの数（CDソフトの場合はMEGA-CD本体にセーブできる数）、パスワード方式、コンティニューの有無、6Bパッド・アナログパッド・モデム通信・マウス・タップへの対応、RAMカートリッジの必要性などを記号で表示

●メーカー、発売日、価格、プレイ形態など

●『BEEP／メガドライブ』誌上で過去につけられた評点

●『BEEP／メガドライブ』'94年1月号「BEメガ読者レース」でつけられた読者の評点を表示し、青（優良）、黄（普通）、赤（難あり?）でオススメ度を色分け



●名シーンなどをワンカットピックアップ

●このゲームの攻略本（もしくは攻略等の掲載されている本）と出版社を紹介（P.145〜146参照）

●このゲームの概要、解説など

●このゲームの良い点、悪い点などを『BEEP／メガドライブ』編集部がワンポイントで解説

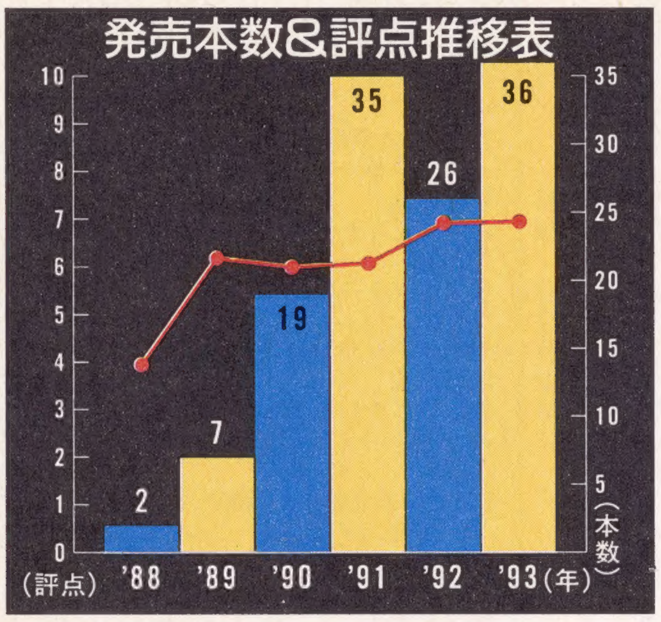
●このゲームの裏技名と紹介ページを表示

アクション

ACTION GAMES

125本
全ソフト比率
32.7%

初期から一貫(いっかん)してメガドラの多数を占めてきたアクションもの。まだまだカセットのほうが主流？



読者レースアクション部門ベスト5

1	ガンスター ヒーローズ	9.1543
	セガ／'93・9・10	➡P.41
2	ストリートファイターII ダッシュプラス	8.9417
	カプコン／'93・9・28	➡P.42
3	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	8.8466
	セガ／'93・1・14	➡P.34
4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	8.7364
	セガ／'92・11・21	➡P.32
5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	8.5591
	セガ／'91・7・26	➡P.20

全ソフト平均 6.4787

獣王記

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし

●セガ
●'88年11月27日発売／5,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 5.0
読者の評点 4.5958

普　―

その時、俺はクマに変身した

【解説】特定の敵を倒すと出現するスピリットボールを取ることで、面ごとにドラゴンやクマなどの獣人に変身できるアーケードゲームの移植作。獣人になると、特殊攻撃が可能になる。全5面構成。

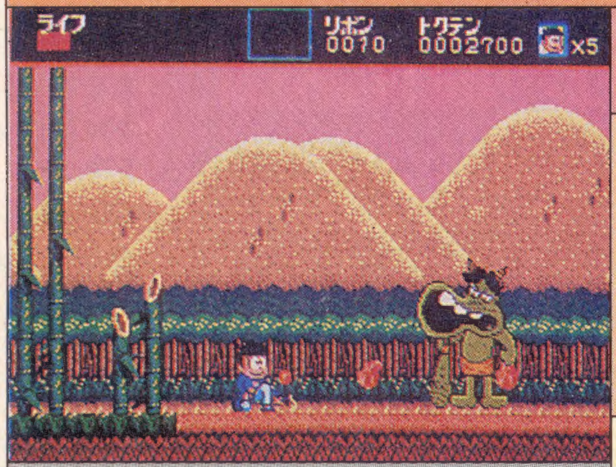
【ポイント】2人同時プレイもでき、移植のデキはなかなかのもの。しかし単調に続くステージの道のりや、2人同時プレイ時にちょっと狭い画面構成など、アーケード版の弱点もそのまま移植されている。とはいえ、メガドライブの初期の作品のなかではデキはかなりのもの。面ごとに異なる各獣人への変身シーンもユニークで迫力がある。

スピリットボールを3つ集めると、獣人に変身することができる。種類は狼、クマ、ドラゴン、虎など全部で5種類。

攻略本	JICC出版局①➡P.145、徳間書店①②➡P.146
裏技	【獣人セレクト】【サウンドセレクト】他➡P.159

おそ松くん はちゃめちゃ劇場

メディア対応等　2M bit　コンティニューなし



●セガ
●'88年12月24日発売／5,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点 4.0
読者の評点 3.3211

難　―

タイトルどおり、おそ○つ？

【解説】赤塚不二夫原作の漫画アニメをゲーム化。おそ松くんを操作して、イヤミに捕らえられた兄弟を助け出すのが目的。基本の武器はパチンコだが、お店でさまざまなアイテムを入手できる。

【ポイント】グラフィックは漫画やアニメそのままのデキで、見ためにはなかなかいい雰囲気を出している。しかし、操作性がイマイチ良くないのに加え、ステージ構成は単調でBGMも意味不明。また、たったの3面しかないうえに、よくバグってしまうのも困りもの。ボーナス面もいい味があるが、いろんな意味でまさに伝説的なソフト。

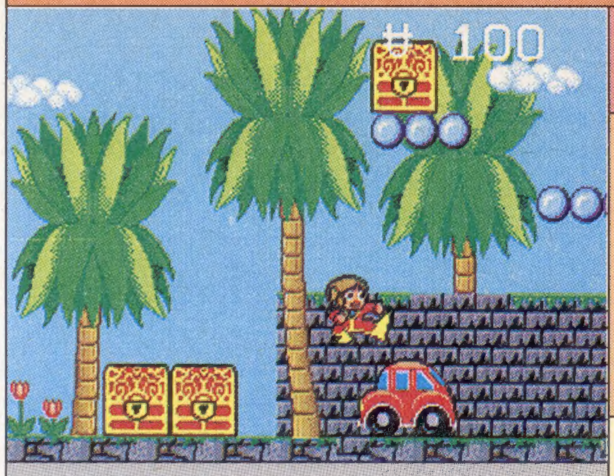
ラウンドの途中にはとと子ちゃんのお店がある。拾ったリボンと引き換えに、いろんなゲームができるぞ。

攻略本	勁文社①、JICC出版局①➡P.145、徳間書店①➡P.146
裏技	―

© SEGA 1988 ©フジオ・プロ 講談社 スタジオぴえろ

アレックスキッド －天空魔城－

メディア対応等　2M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'89年2月10日発売／5,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点　4.0
読者の評点　4.5896

難　—

アレク主演第4弾にして最終作品

【解説】マークIII時代のセガを代表するキャラクター、アレックスキッドのシリーズ第4作目（にして最後の作品？）。豊富なアイテムや乗り物、敵とのジャンケン対決が特徴。全11ステージ。

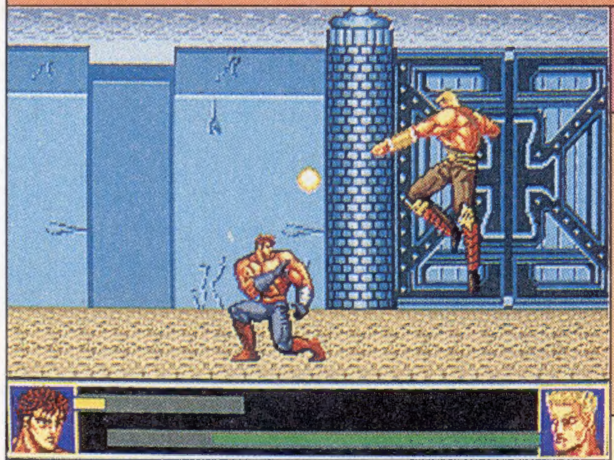
【ポイント】内容はマークIIIの「ミラクルワールド」をアレンジしたもの。途中にはホッパーやプチコプターを使って進む面もあり、アクションにバリエーションはそこそこある。だが、グラフィック、内容とも、どれをとってもマークIII版より劣る。ツルツルすべりすぎる操作性と、運に左右されるジャンケン勝負も、納得いかないところだ。

ジャンケンハウスは負けてもお金を消費するだけだが、ボス戦ではミスになるのが痛い。COMもインチキくさい。

攻略本	勁文社①、JICC出版局①➡P.145、徳間書店①➡P.146
裏技	【ボスとの戦闘とばし】➡P.149

北斗の拳 新世紀末救世主伝説

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし



●セガ
●'89年7月1日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.0
読者の評点　4.823

難　—

いろんな要素をつけすぎ？

【解説】マークIII版で人気のあった「北斗の拳」の続編。原作の「天帝編」「修羅の国編」を忠実にゲーム化し、新たにマップ移動や迷路、RPG的な成長要素などが加わった。ボスは中ボスを含め10人。

【ポイント】グラフィックがリアルになり、派手に血しぶきを上げて死ぬ敵は、まさに「北斗の拳」という感じだが、意地悪（いじわる）で無意味な迷宮や移動シーンはかなりテンポが悪く、イライラさせられる。内容的にも、「修羅の国編」ではシャチや黒夜叉（くろやしゃ）などカットされた部分が多く、対ボス戦の決め技も"百裂拳"だけ。ボスも力押しの卑怯（ひきょう）な攻撃が多い。

会話で防御力や攻撃力が上がるが、一定数のザコを倒せば連打技とジャンプキックも使えるぞ。でも戦いは単調。

攻略本	勁文社①、JICC出版局①➡P.145
裏技	【章の最初からコンティニュー】➡P.173

大魔界村

メディア対応等　5M bit　無限コンティニュー

●セガ
●'89年8月3日発売／6,800円
●2人交互プレイあり

本誌の評点　8.0
読者の評点　7.6271

超　Good!

ほぼ完璧な移植に感謝感激

【解説】アーケードでヒットした「魔界村」の続編を当時としては容量を増やして家庭用機に初めて移植。魔法の鎧を着ると、持っている武器によって特殊攻撃も変化する。伝統の2周目も当然あり。

【ポイント】グラフィックに多少の見劣りはあるが、一部の演出を除いてほぼ完璧に近い移植がされており、初期のゲームとしては出色（しゅっしょく）のデキ。攻略には武器の使い分けの工夫が必要だが、超難易度といわれる難しさも、無限コンティニューなので、繰り返し遊べばクリアできるバランスではある。移植には「ソニック」制作者の中裕二氏も参加。

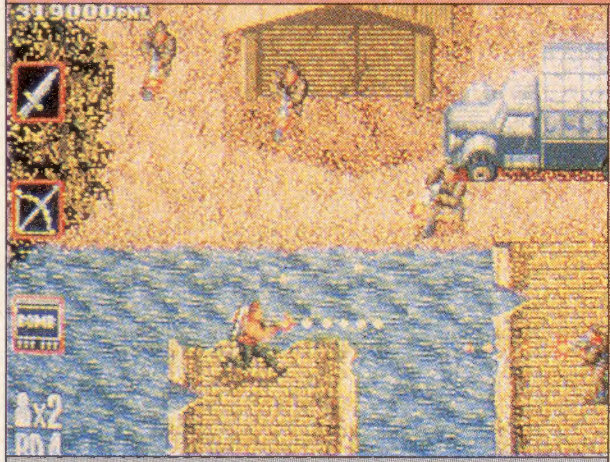
アーケード版同様、2周クリアしないとエンディングにならないのは同じ。でもサイコキャノンが出るので簡単？

攻略本	勁文社①、JICC出版局①➡P.145
裏技	【無敵モード】【ステージセレクト】➡P.165

© SEGA 1989 ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ©CAPCOM 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1989

ランボーIII

メディア対応等：2M bit　無限コンティニュー



●セガ
●'89年10月21日発売／5,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.0
読者の評点	5.3614

普　—

たったひとりだけの軍隊……

【解説】アフガニスタン軍に捕らわれたトラウトマン大佐を助けに、マシンガンやナイフなどの武器を片手に進んでいく。ミッションは全部で6つ。奇数面の最後は3Dシューティング面が待っている。

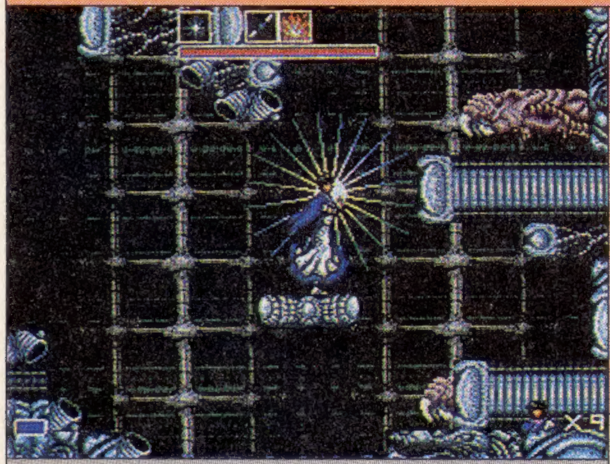
【ポイント】同名映画をゲーム化したもので、グラフィックやキャラクターなど映画の雰囲気は十分に再現されている。特に奇数面の最後の3Dシューティングシーンはなかなかの迫力。しかし、ステージ構成やゲームシステムなどは、全体的に単調で飽きやすい。また、HP制ではなく、1発でやられてしまうのも、かなりツライところ。

取り込み風の3Dシューティングシーン。ランボーがヘリコプターや戦車などを弓矢などで破壊していく。

攻略本	JICC出版局①➡P.145
裏技	—

孔雀王2 幻影城

メディア対応等：3M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'89年11月25日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.0
読者の評点	5.3661

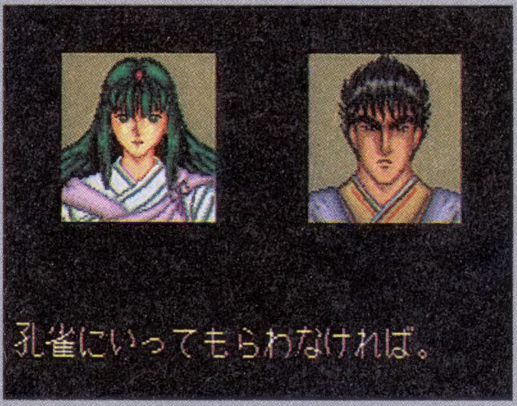
難　—

オリジナルストーリーで大暴れ

【解説】荻野真原作の同名漫画をゲーム化。マークIIIからの続編だが、今回はアドベンチャーモードが取り除かれ、純粋なアクションゲームになっている。復活した魔王信長を封じるのが目的。全6面。

【ポイント】オープニングで大まかなストーリーを紹介してくれるので、原作を知らない人でもすんなりゲームの世界に入り込める。しかしながらジャンプのタイミングを取りにくいなど、キャラの動きにクセがあり、操作性は必ずしもいいとは言えない。アイテムを取って使える呪術の表現はまあまあだが、面構成は単調で飽きやすい。

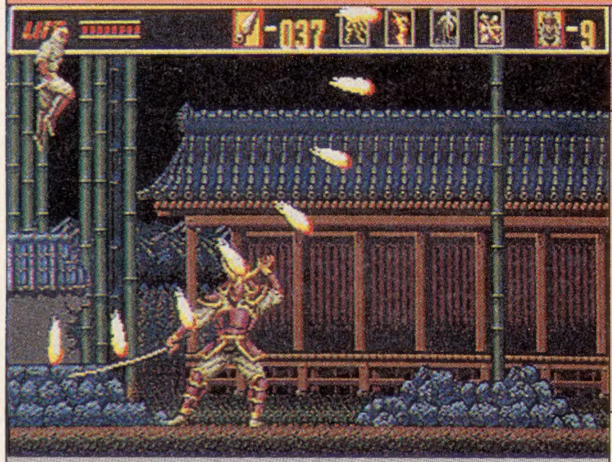
オープニングはアニメーションは使われてないが、前作のマークIII版のストーリーとうまくつなげている。



攻略本	—
裏技	—

ザ・スーパー忍

メディア対応等：4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'89年12月2日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点	8.25
読者の評点	8.0686

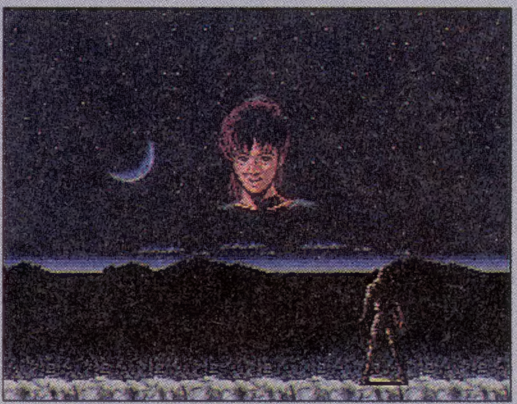
難　Good!　♫

じつは2バージョンあるんです

【解説】師匠(ししょう)の仇討ちと、婚約者ナオコを救出するため、朧(おぼろ)流忍術を極めた天才忍者ジョー・ムサシが4つの忍術を駆使してネオジードと戦う。各3ステージ全8ラウンド構成。音楽は古代祐三。

【ポイント】初期のソフトながら、今でも遊べるほど完成度は高く、古代サウンドも各面でノリがいい。ただし各面は3ステージあるため、最終面までのプレイ時間が長く、マスクド忍者もイヤなほど強い。市場には2種類のバージョンが存在するが、初期版のほうが、パロディのきいたボスが満載で面白い（ただし現在入手は不可能に近い）。

最終ボスとの戦いで、手間取っていると婚約者のナオコは死んでしまう。エンディングもちゃんと2種類あるぞ。



攻略本	勁文社②、JICC出版局①➡P.145
裏技	【無限手裏拳】➡P.155

©1988 CAROLCO PICTURES INC. (USA&CANADA) CAROLCO INTERNATIONAL N.V. (ALL OTHER COUNTRIES) ©1989 SEGA ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORIZED DUPLICATION IS STRICTLY PROHIBITED. ©荻野真／集英社 ©SEGA 1989

ゴールデンアックス

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'89年12月23日発売／6,000円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 7.6603

難　Good

キラー・カーンも元気だった

【解説】アーケードからのアレンジ移植。アックス、ティリス、ギリウスの3人が剣と魔法を使って、デス・アダー討伐(とうばつ)に赴(おもむ)く。2人対戦や、勝ち抜き戦が楽しめるオリジナルモードつき。全8面構成。

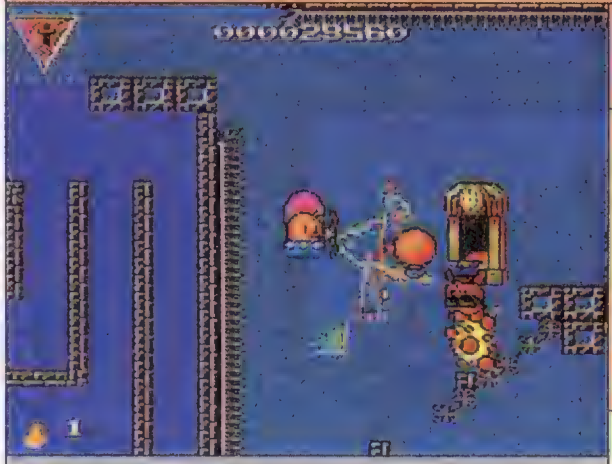
【ポイント】キャラによって異なる多彩な攻撃法や、ハデな魔法は爽快で良い。世界観にマッチした敵キャラ達の存在も味があっていいが、後半の陰険な敵の攻撃はバランスが悪くて難あり。今となっては、ザラザラしてて聴きづらいBGMや、雑なグラフィック、そして英語のみのメッセージなども×。だが、シリーズ中で一番のデキではある。

次のステージに進む時には、このようなイカしたマップが登場。次のステージ名をペンが描いていくのが斬新。

攻略本	勁文社①、JICC出版局①➡P.145、徳間書店⑦➡P.146
裏技	【コンティニュー増】【ステージセレクト】➡P.154

ザ・ニュージーランドストーリー

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●タイトー
●'90年3月3日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 5.7604

難　—

キャラがかわいいと、たいてい……

【解説】タイトーのメガドライブ参入第1弾。同名のアーケードゲームの移植版。アザラシにさらわれた仲間を救出するために、ティキが迷路状のマップになっているニュージーランドを旅する。

【ポイント】ゲームシステムやボスなどはアーケード版と同じで、武器をいろいろ替えながら進む普通のアクションになっている。しかし、マップ構成はかなり意地悪に作り直されており、あまり気持ちよく遊べない。キャラクターはどれもかわいく設定されているが、基本的に1発死のうえ、敵の動きは速く、落下中の操作もかなり大変。

デモはご覧のとおり、ほのぼのしてて女の子にもウケそう。でも、ゲームのほうは超シビアだったりする……。

攻略本	JICC出版局②➡P.146
裏技	【クレジットを増やす】➡P.168

重装機兵レイノス

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●メサイヤ(NCS)
●'90年3月30日発売／6,200円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 8.0623

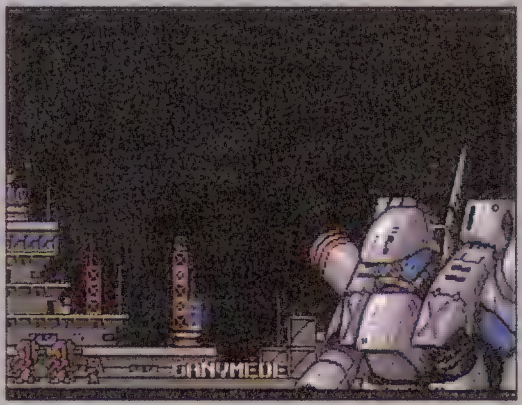
超　Good　♫

メガドラ初期のロボ物の原点

【解説】ロボットが自機のサイドビューアクション。武器や兵器などの設定がロボットアニメ風に細かく作られている。全8面構成。スーファミ版「重装機兵ヴァルケン」はこの作品の続編にあたる。

【ポイント】武器の豊富さ、ストーリーの演出などがSFアニメのノリで展開していくところは、まさにロボットマニア必見のデキ。しかし、操作が複雑で難易度も非常に高いため、初心者向けではない。またキャラも小さく、ダメージ回復も遅いため、全体的に古いタイプのゲームの印象が強い。だが、マニア泣かせの演出はいまだ評価が高い。

ゲーム立ち上げ後のデモなど、ロボットマニアにはたまらない内容だ。でも裏技を使わないとクリアは不可能かも。

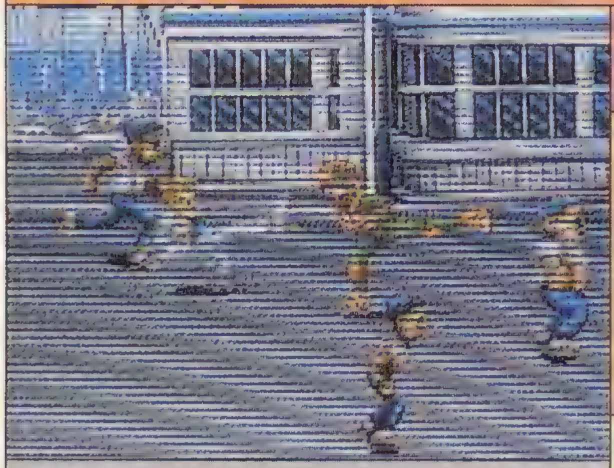


攻略本	JICC出版局②➡P.146
裏技	【無限コンティニュー】【すべての武器入手】他➡P.159

©SEGA 1989 ©TAITO CORP 1990 ©NCS CORP. 1990

DJボーイ

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし



●セガ
●'90年5月19日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5

読者の評点 5.4056

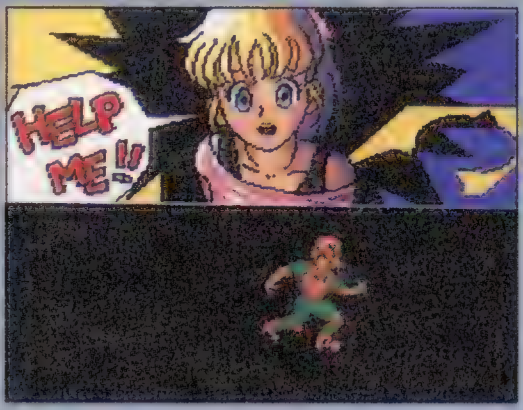
普　——

デーモン閣下はしゃべらないけど

【解説】アーケードからの移植。ローラースケートを履(は)いた主人公が、恋人をさらった町のワルと戦う強制スクロール格闘アクション。ラップのBGMに乗って戦うのが斬新(ざんしん)。2人プレイはなくなった。

【ポイント】アメリカのストリート・キッズを意識したグラフィックやBGMは、当時としては斬新。ゲーム自体は操作感覚や当たり判定にクセがあり、とっつきやすいとはいえない。良くも悪くも強制スクロールがゲームを特殊にしている。やりこむとそれなりに爽快感は味わえるが、コンティニューがないため、その前に投げ出してまうかも。

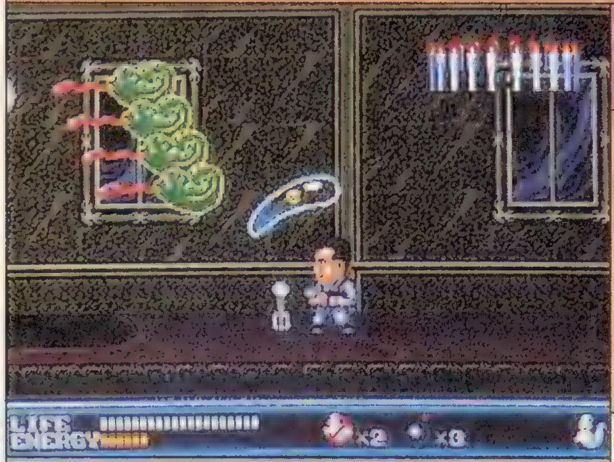
ゲーム画面と違ったノリのデモビジュアルは、なかなかいい感じ。意外に盛り上がる後半の演出もマル。



攻略本	勁文社②➡P.145
裏技	——

ゴーストバスターズ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'90年6月30日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5

読者の評点 5.7388

普　——

幽霊退治に精を出す喜び

【解説】同名の映画をゲーム化。レイモンド、ピーター、イーガンの主人公キャラの中から選択。街の人々から依頼されるゴーストを退治していくのが目的。クリア後の報酬で武器が買える。

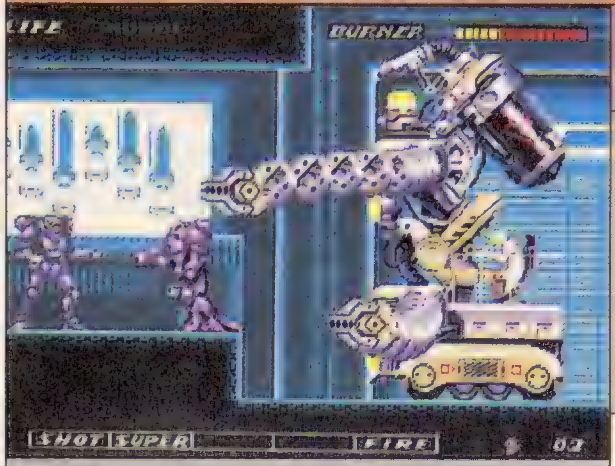
【ポイント】映画の内容を生かした設定と、いかにもゴーストらしい仕掛けが面白い。しかし、ゲーム自体はありきたりのスタイルで、オリジナリティに欠ける。ゴーストを捕獲するビームのアイデアはいいのだが、基本的に操作性が悪いため、敵の動きに対応できず、結構ツライものがある。主人公、敵キャラともども絵が似てないのも×。

キャラクターは、映画でおなじみの3人から選べるが、依頼内容や敵はオリジナルのものが多い。絵もイマイチ。

攻略本	勁文社②➡P.145
裏技	——

ESWAT

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし



●セガ
●'90年7月14日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0

読者の評点 6.2244

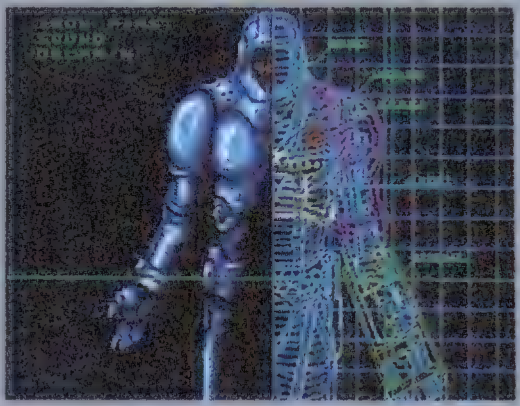
難　——

パワードスーツ系メカファン必携

【解説】近未来が舞台のサイドビュー銃火器アクション。1〜2面は普通の警官服、3面以降は5種類の武器が装備できる強化スーツ(飛行も可能)を着用して、悪の組織と戦う。全9ステージ。

【ポイント】各面の仕掛けのアイデアや視覚的演出が優(すぐ)れており、主人公キャラのグラフィックや動きもソレっぽい。その反面、各シーンでの攻略法が独特すぎるのに加え、操作感覚も重いため、小気味よいゲームテンポはあまり期待できない。アーマー装着時の当たりが大きいのも難点だが、後半面の盛り上がりと最後のボスだけはなかなか良い。

強化スーツ時の操作のめんどうくささ(武器選択、ブースター燃料の管理など)が、逆にサイバー感覚を刺激するのだ。

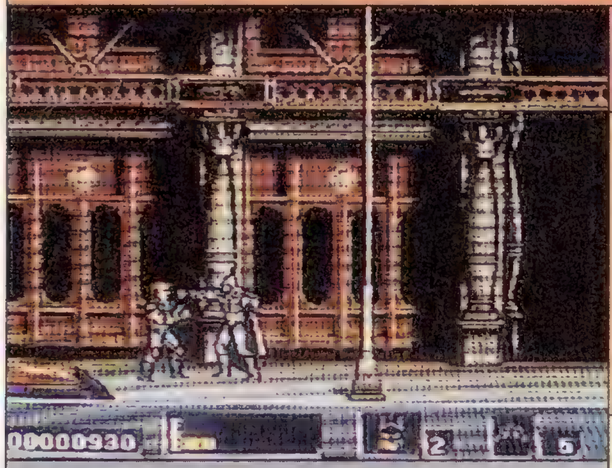


攻略本	——
裏技	——

©SEGA 1990 ORIGINAL GAME ©KANEKO 1989 ©ACTIVISION,INC.1984 Title of the Computer Program.This game has been manufactured under license from ACTIVISION,INC.,U.S.A.and (〝name of computer Program〟) and Activision® are trademarks of Activision,Inc.©SEGA 1990

バットマン

メディア対応等：4M bit／制限コンティニュー



●サンソフト
●'90年7月27日発売／6,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 6.3506

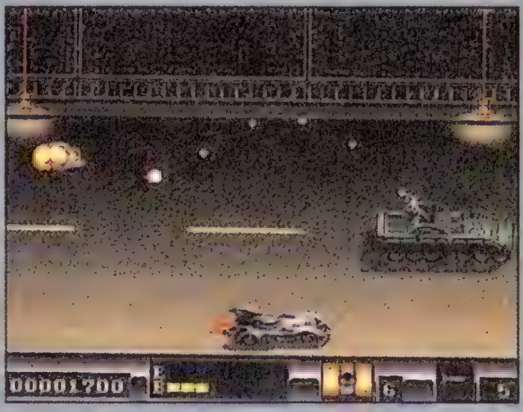
普 ──

ダーティーヒーロー登場!?

【解説】当時大ヒットした映画をゲーム化。ワイヤーアクションで移動し、パンチやキック、そしてバットラングでジョーカーたちと戦う。バットモービルでのシューティング面もある。

【ポイント】映画の雰囲気そのままの黒を基準にしたグラフィックは秀逸。バットモービルなどを使ったシューティングシーンは、ファンにはたまらないものがある。しかしながら、弾数制限があるわりに、ボスがバットラングなしではなかなか勝てないなど、ゲームバランスはあまり良くない。ワイヤーアクションなどの操作性もイマイチ。

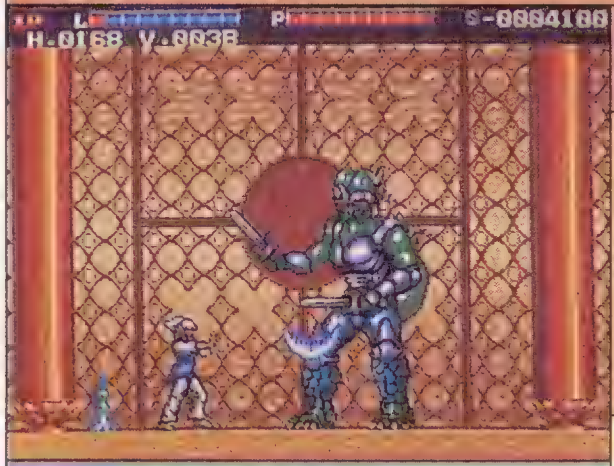
このゲームのウリのバットモービルやバットウイングを使ってのシューティングシーンはなかなか。雰囲気もグー。



攻略本	勁文社②→P.145
裏技	──

四天明王

メディア対応等：4M bit／コンティニューなし



●シグマ商事
●'90年8月10日発売／6,200円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 5.75
読者の評点 3.7903

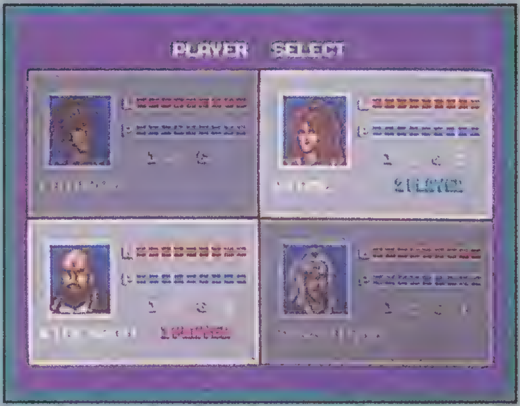
難 ──

4人のキャラをとっかえひっかえ

【解説】四天明王の力を授(さず)かった4人の若者が阿修羅の野望を打ち砕くために戦う。操作するキャラはいつでも変更が可能。ジャンプ力や攻撃力などのステータスがアイテムでキャラごとに上がる。

【ポイント】キャラの能力にかなりの差別化が図られており、使い分けの意義はそれなりにある。しかしながら、それぞれバランスよく育てないと、いざという時に使えないというのは難点。また、ステージ構成が意地悪で、最初から落とし穴だらけというのもちょっとツライ。当たり判定もイマイチわかりにくく、ボスの攻撃も単調で卑怯(ひきょう)な感じ。

選択キャラがやられても、キャラクターの変更は可能。HPも各キャラごとなので、危なくなったら即交代だ。



攻略本	──
裏技	【無敵モード】➡P.157

ラスタンサーガII

メディア対応等：4M bit／制限コンティニュー

●タイトー
●'90年8月10日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 3.1755

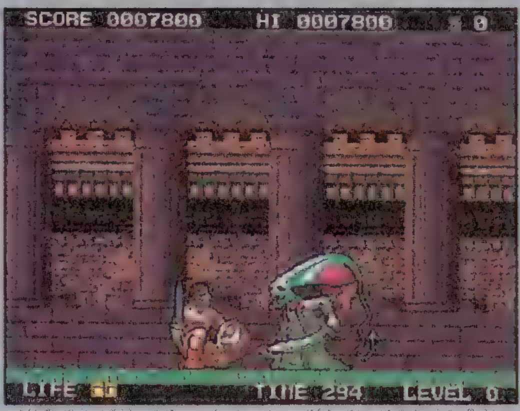
難 ──

こう見えても、防御もできます

【解説】同名アーケードからの移植。コナンばりの主人公が、聖地ラスタニアを舞台に魔物たちと戦うファンタジーアクション。武器は、盾と剣、鉄の爪、長剣の3種類ある。全6ステージ。

【ポイント】移植度自体は高く、グラフィックやBGMもそっくりだが、もとのゲームの欠点(淡白な展開、悪い操作性)までも忠実に移植してしまっているのは残念。ストレートすぎる敵キャラのアルゴリズムが、ヘンに難易度を上げているのもネック。しかし、防御と攻撃の使い分けや全体に漂(ただよ)うチープさは、意外といい〝味〟があるかも。

つい見逃しがちだが、結構気まずいグラフィックデザインの敵キャラが登場するのも、このゲームの特徴。



攻略本	──
裏技	──

TM&©1989 DC COMICS Inc. ©WARNER BROS.INC. ©1990 SUNSOFT ©Sigma Enterprises Inc. ©TAITO CORP. 1990

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'90年8月25日発売／6,000円
●2人交互プレイあり

本誌の評点　7.75
読者の評点　7.0736

難　Good

ウー、ポー、フーズバッド！

【解説】マイケル・ジャクソン主演の同名映画をゲーム化。ギャングにさらわれた子供達をマイケルがダンスアタックで救出する。全6ステージ。最終面は、3Dシューテング面での対決となる。

【ポイント】アーケード版とはまったくの別物だし、広すぎるマップや同じような面の繰り返しは結構ツライ。しかし、本人のチェックが入ったという、ダンシングアクションやサンプリング音声は、それだけでも試す価値がある。ステージごとに聴けるマイケルのヒットナンバーは音源の制約上さびしいが、ロボマイケルはなかなか笑える。

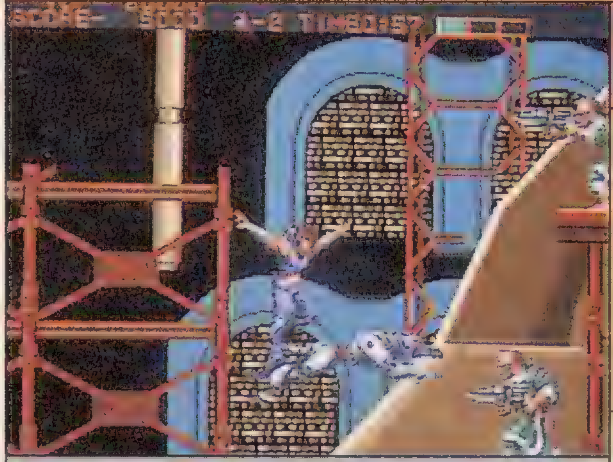
各ステージのキャッチではマイケルがお得意の〝おたけび〟をあげる。ちなみにロボマイケルだとロボットで叫ぶぞ。

攻略本　——

裏技　【ラウンドセレクト】【ロボマイケルの地点】➡P.173

ストライダー飛竜

メディア対応等　8M bit　コンティニューなし



●セガ
●'90年9月29日発売／7,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.5
読者の評点　7.2937

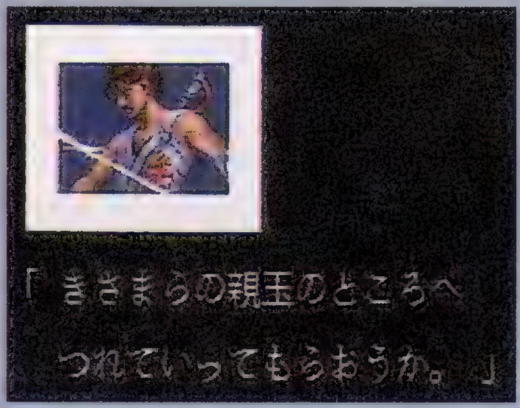
難　Good

メガドラ初の8メガソフト

【解説】カプコンの同名アーケードゲームの移植版。近未来を舞台に、超A級ストライダーの飛竜がサイファー片手にグランドマスターの世界征服を阻止するために戦う。全5ステージ構成。

【ポイント】飛竜の多彩な動きによるカッコいい攻撃、めまぐるしく変化する展開、アクションの完成度の高さなど、現在でも通用する内容になっている。一部の省略はあるものの、移植度もかなり忠実。だが、面の区切りでプレイ中にちょくちょく処理が止まる（一瞬だけ）のは難点。デモ画面の音声が一切入っていないのも惜しい。

各面をクリアしていくと、このようなデモが流れ、プレイヤーのやる気を盛り上げてくれる。声がないのが残念。



攻略本　——

裏技　【3回コンティニュー】【消えないオプション】➡P.161

レインボー・アイランド・エキストラ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●タイトー
●'90年10月5日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.75
読者の評点　6.801

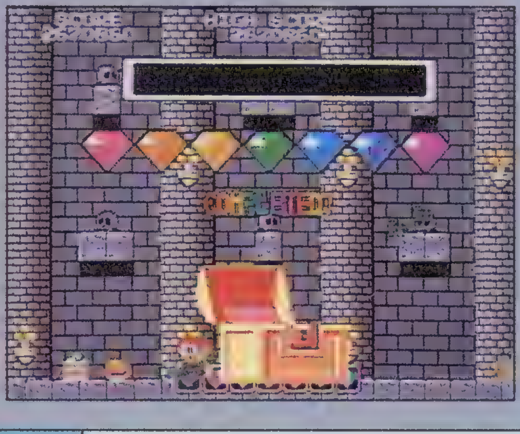
難　——

真のエンディングを見られるか？

【解説】タイトーの同名アーケードゲームの移植作で「バブルボブル」の続編。虹の魔法で攻撃をしつつ、マップの上部へ進んでいく。ノーマルとエキストラの2バージョンが、これ1本で遊べる。

【ポイント】キャラクターがほのぼのしていて、アイテム類も豊富、なおかつ序盤はとっつきやすい難易度なので、初心者でも遊べる。だが、普通にクリアしてもまともなエンディングすら流れないのは残念。真のエンディングも、そのための条件が厳しく（しかもノーマルバージョンでは出ない）、不親切。今となっては単調なゲームかも。

小ダイヤを7種類揃えてからボスを倒すと扉が出現。ここに入って大ダイヤをそろえないと真のエンドにならない。



攻略本　——

裏技　【パワーアップコマンド】➡P.175

Notice of Copyright and Trademark 〝MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER ™〟 video game program developed by Sega Enterprises, Ltd. 〝MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER ™〟 video game program codes ©1990 Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. This game is based on the motion picture 〝MOONWALKER〟 ©1988 Ultimate productions. ©CAPCOM 1989 REPROGRAMMED GAME ©SEGA ©TAITO CORP 1990

FZ戦記AXIS

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●ウルフチーム
●'90年10月10日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.5
読者の評点　5.4732

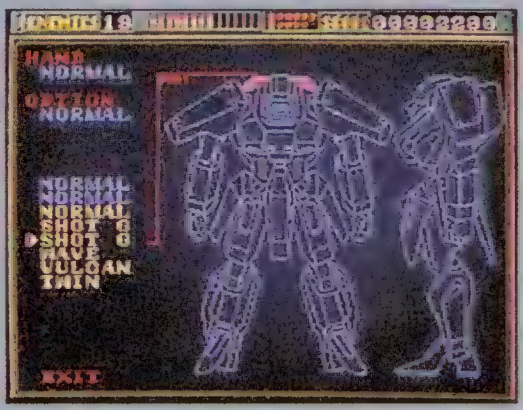
難　―

特徴ある視点の先駆的ゲーム

【解説】斜め上から見おろす一風変わった視点が特徴のロボットアクションシューティング。自機のパワードスーツを操り、無限ループするマップの中で指定された敵メカを破壊していく。全7面。

【ポイント】設定やパワーアップシステムはしっかりしており、ロボットアニメなどのファンにはうれしいものがある。だが、ロボットの動きはあまり凝っておらず、バランス的にも不条理な点が目立つ。操作も複雑で、クォータービューの画面も結構遊びづらい。ループするマップも、自分の位置がつかみにくく、全体的に単調になりがち。

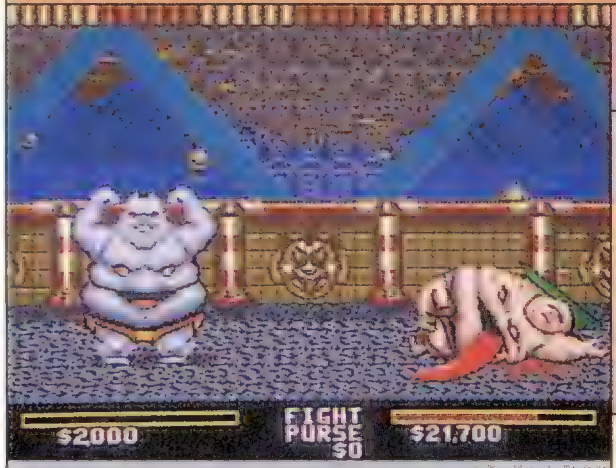
装備するユニットは自分の好みで装着していくことができる。ちなみにパッケージは美樹本晴彦によるものだった。



攻略本　―
裏技　―

ファットマン

メディア対応等　5M bit　コンティニューなし



●サンリツ電気
●'90年10月12日発売／7,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　5.75
読者の評点　5.1917

超

接待用のお笑いゲェ～ム……か？

【解説】海外のパソコンゲームの移植版。主人公のREXを操作し、全8種類(＋色変えキャラクター)の異色な敵と戦う。試合に勝つと賞金が入り、特殊なアイテムを購入することもできる。

【ポイント】このゲームには防御という概念も、細かい駆け引きや攻防も一切ないため、一般の対戦格闘ものと同列に考えて購入すると痛い目を見るかも。とにかく操作性の劣悪さと、敵の卑怯なアルゴリズムには立腹させられる。ヘンな作品と割り切れば、各キャラクターの笑える動作や、敗者が怪物に喰われる演出など一見の価値はあるが……。

とにかくキャラが変なのが特徴。接客時には、裏技でいろんなキャラを動かして笑おう。それしか使い道はない？

攻略本　―
裏技　【キャラクター選択コマンド】➡P.170～171

ダイナマイトデューク

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'90年10月27日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.5
読者の評点　6.7403

普　―

ダイナマイトパーンチッ！

【解説】セイブ開発から出ていた同名アーケードゲームの移植版。敵の攻撃をさけながら、3Dガンシューティング面とボスとの格闘一騎討ちをこなして進む。全6面。ダイナマイトパンチが決め手。

【ポイント】当時流行(はや)っていたガンシューティングに、格闘要素をミックスしたアイデアはなかなか面白い。難易度もアーケード版に比べてやや控(ひか)えめで、遊びやすいのもいい。だが、パッドで照準のカーソルを動かすため、操作性が悪く、3D視点での弾避けも、あまり爽快ではない。ボス対戦時にしか使えないパンチやキックもイマイチ。

3Dシューティング面をクリアするとボスとの一騎討ちになる。ここぞというタイミングでダイナマイトパンチだ。

攻略本　―
裏技　【スーパーオプション】【謎のUFO】➡P.165

©1990 WOLF TEAM ©SANRITU 1990 © ACTIVISION ©SEIBU KAIHATSU 1989 REPROGRAMMED ©SEGA 1990

アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'90年11月21日発売／4,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 8.3327

普

おしり、ふ〜りふ〜りミッキー

【解説】世界のアイドルミッキーマウスが活躍するアクションゲーム。魔女のミゼラブルにさらわれたミニーを救うため、7つの宝石を集めつつ、5つの舞台を冒険する。プラクティスモードつき。

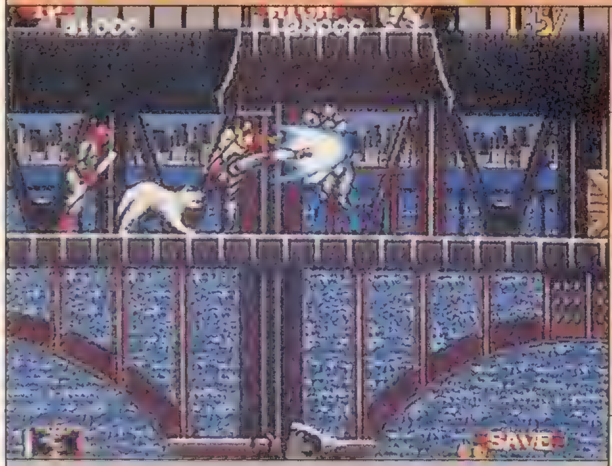
【ポイント】ディズニーの映画からそのまま飛びだしたような、ミッキーのいきいきした動きにはとにかくお見事のひとこと。面構成もまさにディズニーっぽいアイデアが満載で、中でも4面のおかしの国は必見。前半部分がやや単調なのは気になるが、後半に向けての盛り上がりは秀逸。音楽も雰囲気たっぷりで、誰にでも楽しめる難易度も良い。

映画的な雰囲気で作られているオープニングデモも、よくできている。エンディングのオチもなかなかいい感じだ。

攻略本	―
裏技	―

シャドーダンサー ザ・シークレット オブ・シノビ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'90年12月1日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 6.8083

難

「ヘイ、ヤマト！」「バウッ！」

【解説】セガの同名アーケードゲームを、マップ構成を変えて移植。各面に捕らえられている人を救出しつつ、忍者ハヤテが忍犬ヤマトを従えて、親(ジョー・ムサシ)の仇ユニオンリザードと戦う。

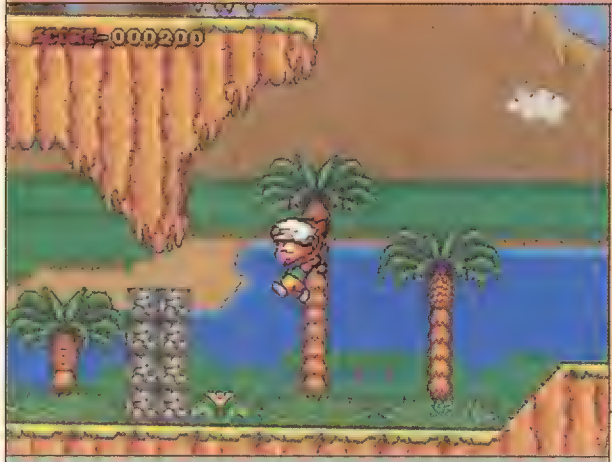
【ポイント】マップと忍犬の操作はアーケード版と異なるが、どちらも良い方向に変更されている。だが、1発死なことや、ほとんどパターン覚えのゲームである点は好みが分かれるところ。要所の演出、健気な忍犬、ボーナス面の音楽など、見どころも多いが、最終面のしつこい難易度は×。ボス戦でヤマトが使えないのは難だが、チビ犬の姿は必見。

逆さスペースインベーダー的なボーナス面は、左端で連打すると簡単。ここのサウンドのためだけに買うも良し？

攻略本	―
裏技	【練習モード】【ピースフルボーナス】他➡P.158

まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険

メディア対応等　4M bit　無限コンティニュー



●セガ
●'90年12月15日発売／4,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 6.1683

難　―

ボーナスゲームたっくさん！

【解説】魔界の帝王に7つに分断された島を、元に戻すのが目的。点在するアイテムを入手すると、さまざまな攻撃が可能になる。アミダやスロットマシンなどのボーナスゲームもある。

【ポイント】マントを使っての滑空やたくさんのアイテムで攻撃のバリエーションが多いのは嬉しい。しかし、走りはじめると慣性がつく操作性や、強すぎるボス、複雑なマップ構成など、ターゲットになる低年齢層向けにしては、ちょっとバランスに問題がある。しかしボーナスゲームやアニメに似たキャラの表情はちょっとしたオアシスかも。

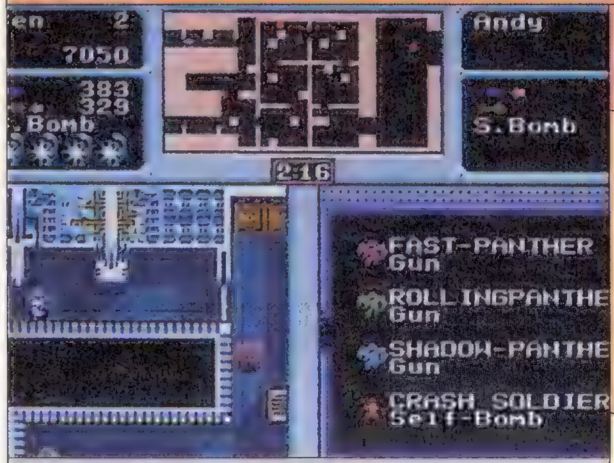
ステージに隠されたコインを集めると、コインの数だけスロットマシンを回せる。そろえばアイテムが手に入る。

攻略本	―
裏技	―

©1990 The Walt Disney Company　Produced by Sega Enterprises,Ltd.All Rights Reserved.1990 ©SEGA 1990 ©YOJI KATAKURA／SHOGAKUKAN・STUDIO PIEROT

クラックダウン

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'90年12月20日発売／6,000円
●２人同時プレイあり

本誌の評点 **6.25**
読者の評点 **5.849**

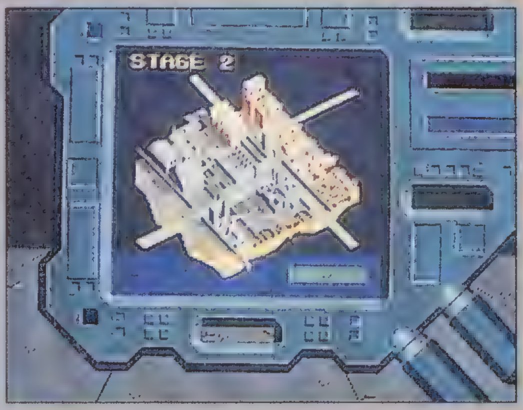
難　―

敵の目を避けて爆弾を仕掛けろ

【解説】同名アーケードゲームの移植作。世界征服を狙う組織の基地内で敵と戦いながら制限時間内に一定数の時限爆弾を設置し、基地を破壊しなければならない。２人プレイは左右分割画面に。

【ポイント】画面構成はアーケード版とほぼ同じ。壁に張りついて攻撃をかわす、といったキャラクターの細かなアニメーションは大きさのわりによく描けており、全体的に移植度は良好。ただ個々のキャラクターが小さいため、見た目は地味な印象を受けてしまう。２人協力プレイは難易度が下がり遊びやすくなる反面、若干の処理落ちあり。

敵基地全景。ちなみに壁に張りつくと敵の弾をかわすことができる。敵の弾はかなり小さいので、要注意だ。



攻略本　―
裏技　―

モンスターレア

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'90年12月12日発売／6,000円
●２人同時プレイあり

本誌の評点 **5.75**
読者の評点 **5.4313**

難　―

サンボ、マンボ、ワンボ！

【解説】ワンダーボーイシリーズの３作目にあたる、セガの同名アーケードゲームの移植版。各ステージは強制横スクロールのアクションと、シューティングの面に分かれている。武器も多彩。

【ポイント】移植度はＰＣエンジン版と比較すると劣悪とさえ言えるが、もとを知らなければそこそこ遊べる内容。ただしアクション面、シューティング面のどちらも、武器アイテムをどんどん取って力押しで進めていくタイプなので、ゲーム性は低いかも、２人同時プレイは処理がやや重くなりがちで、エンディングもあっけなくて残念。

シューティング面では、１回ミスすると武器がノーマルのショットになるのが厳しい。２人で強引にクリアか!?

攻略本　―
裏技　―

ゲイングランド

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'91年１月３日発売／6,000円
●２人同時プレイあり

本誌の評点 **7.0**
読者の評点 **7.3603**

普　―

グランドというよりルーム

【解説】セガの同名アーケードゲームの移植版。敵を全員倒すか、味方（20種類）を全員出口から脱出させると１ステージクリア。メガドラ版オリジナルの10ステージと合わせて全50ステージ構成。

【ポイント】画面の比率が違ううえに、ゲーム自体が全体的に大味になったため、アーケード版のファンは攻略パターンも含めて別物と思ったほうがいい。地味なグラフィックや、チマチマした画面を気にしなければ、２人協力プレイは結構遊べる。仲間も20種類と豊富だし、ステージごとにキャラクターを使い分ける戦略性も面白い。

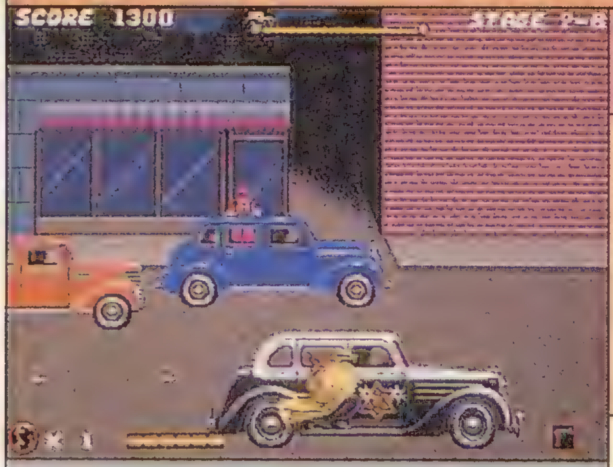
メガドライブ版は、現代面が10ステージ加わっている。背景にセガのゲームセンターなんかもあったりする。

攻略本　―
裏技　【ラウンドセレクト】➡P.154

ORIGINAL GAME ©SEGA/WESTONE 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990 ©SEGA 1988,1990

ディック・トレイシー

メディア対応等 4M bit 制限 コンティニュー



●セガ
●'91年3月1日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 6.1119

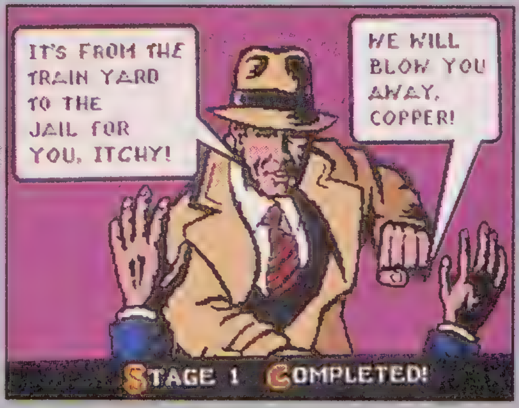
普 —

アメコミのデモがシブいぜ

【解説】映画にもなったアメコミをゲーム化。近くの敵には拳銃とパンチ、道の反対側の敵にはマシンガンで対処する。全6ステージで、ステージをクリアするとボーナス面とアメコミ調のデモが入る。

【ポイント】マシンガンで道の反対側の敵を倒せるシステムは新しいのだが、ボタンを3つとも使わなければならないことや、面構成やボスが単調なのはツラいところ。また、ボーナス面も結局同じことの繰り返しなのはチョット。とはいえ、ステージ間のアメコミのグラフィックは、原作の雰囲気をよく出しており、マシンガンの爽快感も○。

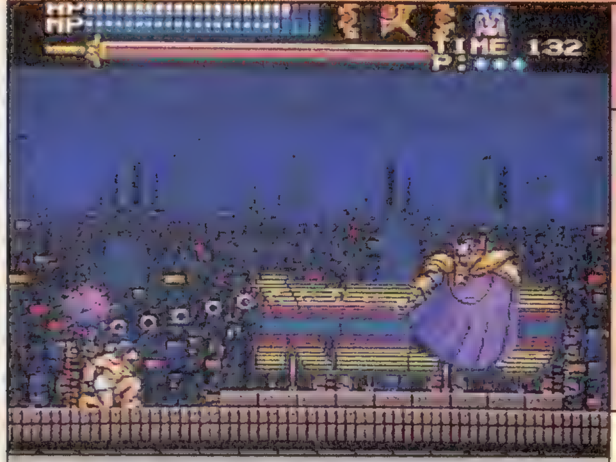
ステージ間にはこんなアメコミ調のデモが。ボスの情報などを教えてくれるのはいいけど、全部英語なのは困るぞ。



攻略本 —
裏技 —

ヴァリスIII

メディア対応等 8M bit 制限 コンティニュー



●RENO日本テレネット
●'91年3月22日発売／8,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 6.0956

難 —

8メガの半分がビジュアル……

【解説】PCエンジン(CDソフト)の同名ゲームを、ビジュアルの一部と音声を削除(さくじょ)して移植。今回は3人のキャラを使い分けられる。I～IIのストーリーは、ゲーム中でいちおう説明される。

【ポイント】8メガ容量のうち半分の4メガを費やしたおかげで、ビジュアルシーンは豊富。だが、肝心のゲーム自体は古くさいパソコンゲームのまま。ミスするとパワーアップがすべてなくなるため、ボス戦などでやられるとハマりやすい。プレイ中に優子、チャム、ヴァルナの3人を使い分けるシステムも、つけ足しっぽい。

この時まだMEGA-CDはなかったので、ビジュアルになんと容量の半分の4メガも使われた。わりと動くけどね。

攻略本 —
裏技 【ステージセレクト】【ビジュアルセレクト他】 ➡P.150

魔物ハンター妖子 第7の警鐘

メディア対応等 4M bit 制限 コンティニュー

●メサイヤ(NCS)
●'91年3月22日発売／6,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 6.7004

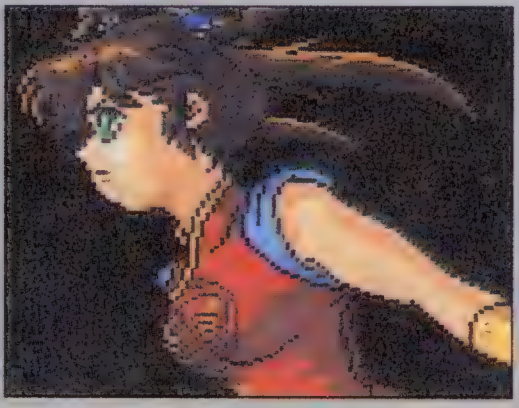
超 —

話題(?)のメディアミックスソフト

【解説】当時ビデオアニメで出ていた作品をゲーム化。女子高生の妖子がチャイナドレスを身にまとい、破邪の剣の作り出すバリアを飛ばして魔物と戦う。全5面。アイテムは体力回復のみがある。

【ポイント】足場が少なく、落ちれば1発で終わりなうえ、敵も多く、アイテムも体力回復のみと、難易度は非常にシビア。ゲームは意外と地味に展開するのだが、ステージ間のデモやポーズをかけた時のアイキャッチなど、このテのゲームのファンにはうれしい演出もある。硬派アクションとして評価する向きもあるが、ミョーなBGMは×。

ゲームスタート後に見れる妖子ちゃんのデモ。これを見たいがために何度もプレイしたくなる!?

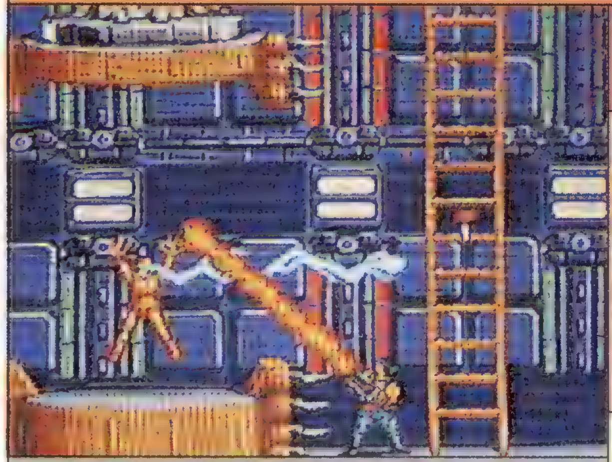


攻略本 —
裏技 —

©TOUCHSTONE CODES:©1990 SEGA OF AMERICA,INC,ALL RIGHT RESERVED. ©1991 TELENT JAPAN ©NCS 1991 ©MUTSUKI & MIYAO 1989

ミッドナイトレジスタンス

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●データイースト
●'91年3月29日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.75
読者の評点	7.3365

音　♫

父よ！ 母よ！ 妹たちよ！

【解説】データイーストのメガドラ参入第1弾で同社のアーケードゲームの移植作。豪快な銃火器類を駆使して、さらわれた家族の救出に向かうシューティングアクション。全9ステージ。

【ポイント】グラフィックがイマイチなので、もとを知らない人には単なる普通のゲームっぽい。だが、ハデな武器とチラつくほど豪快な爆発パターンは爽快で、熱い演出も魅力。2人同時プレイがない以外はほぼ完全な移植度なので、もとのファンかデータイーストの味がわかる人は買い。独自に開発したという音源ドライバーの音色も良い。

ボスのキングクリムゾンが人質を見せつけるデモ。救出しきれなかった家族はラストで流れ星になるのが悲しい。

攻略本	—
裏技	【ステージとばし】➡P.174

火激

メディア対応等　5M bit　制限コンティニュー

●ホット・ビィ
●'91年4月26日発売／7,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点	5.75
読者の評点	4.4222

易　—

もう終わりかよォ

【解説】アーケードで出ていたゲームを、アレンジ移植した格闘アクション。やや上から見た視点の画面で、ビルに巣くうヤンキー達を次々と殴り倒していく。敵が音声合成でしゃべるのが特徴。

【ポイント】わざわざ容量を増やして入れたという脅しのセリフの数々が、真に迫っていてかなりリアル。操作性は普通で、移植度もそれなりのデキに仕上がっている。画面に奥行きがあったり、ジャンプもできたりするが、それほど意味がないのが残念。ゲーム展開も、駆け引きのないただの殴り合いに終始してしまって、かなり単調。

次々と登場する対戦者達。みんな恐そうなニイちゃんだが、実際のゲーム画面ではデフォルメされてるのねん。

攻略本	—
裏技	—

ワードナの森SPECIAL

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●ビスコ
●'91年4月26日発売／6,300円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	6.0441

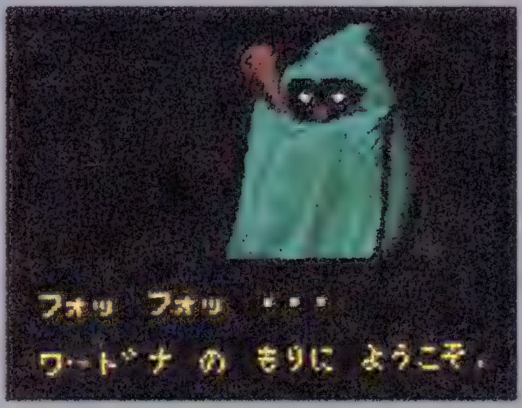
難　—

確かに移植度は高い！ けど…

【解説】ビスコのメガドラ参入第1弾でタイトーの同名アーケードゲームの移植作。数々のトラップをかわしつつ、悪の魔術師のワードナにさらわれた妻ビティーの救出に向かう。全6ステージ。

【ポイント】異様に忠実な移植度と、メガドライブ版オリジナルのボス敵には、もとを知っている人なら感動するはず。攻略パターンも完璧に近いほど同じなのも○。しかし、客観的に見ると古くさく、ゲームとしては普通のアクションという感じ。コンティニューするとお金が0になるので、後半などは強力な武器が買えずにハマりやすいのは難点。

こいつは悪の魔術師ワードナの手下だ。グラフィックは全体的に地味だが、移植度はかなり高いのがうれしい。



攻略本	—
裏技	—

©1991 DATA EAST CORP. ©1991 HOT・B.CO.,LTD © 1988 KANEKO CO.,LTD.© 1991 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

ボナンザブラザーズ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'91年5月17日発売／6,000円
●2人同時プレイあり

本誌の評点　7.25

読者の評点　6.5897

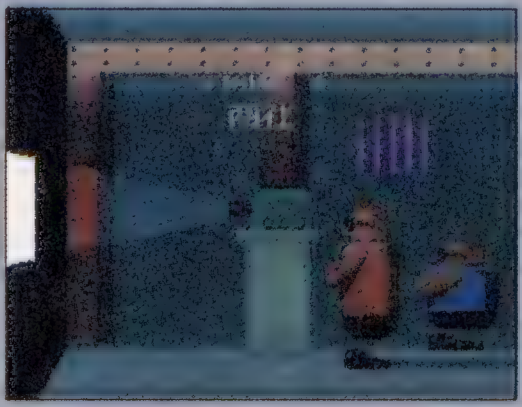
易　—

ボーナス面は？　え、ないの…

【解説】セガの同名アーケードゲームの移植版。麻酔銃を装備した正義の泥棒ロボとモボが、悪徳商社やニセ札造幣所へ忍び込み、悪事の証拠品を盗み出す。2Pプレイ時は上下2分割画面になる。

【ポイント】グラフィックは貧弱になったが、もとのトボけた演出や味わいは、うまく移植されている。少々やりこむとすぐにクリアできる難易度なので、飽きやすいのは残念だが、2人での足の引っぱりあいや協力プレイは結構楽しい。しかし、ボーナス面と一部のステージが削除されており、ファンとしては納得いかないかも。操作感も微妙に違う。

ステージ開始前に、盗みに入る建物の下調べをする。カタカタする映写機の映像がなかなかイキで良い。



攻略本	—
裏技	—

アークス・オデッセイ

メディア対応等　8M bit　パスワード

●ウルフチーム
●'91年6月14日発売／8,500円
●2人同時プレイあり

本誌の評点　5.75

読者の評点　7.2664

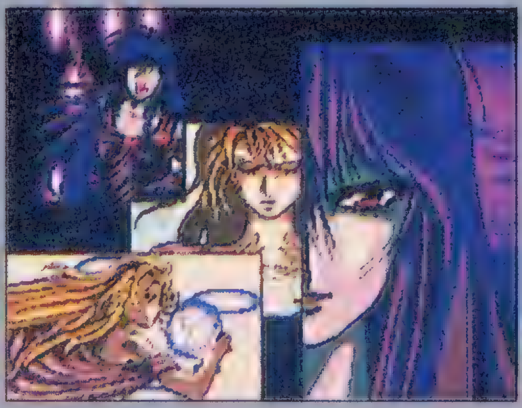
難　—

あーくしゅじゃないよ

【解説】パソコン版の外伝的な内容で、メガドラオリジナル作品。4人のキャラから2人を選び、斜め見おろし画面上を進む。迷宮内に捕らわれている人とパーティーを組むことも可能。全6面。

【ポイント】クォータービューという独特な視点でゲームは展開されるが、その分操作性が犠牲になっている感はある。またマップが迷路的な作りになっているため、一度や二度でクリアするのは難しい。とはいえ、全体的なバランスは悪くなく、結構楽しめる。ただしパソコン版に比べアクション性が強いのは賛否あり。最後のボスもカタすぎ。

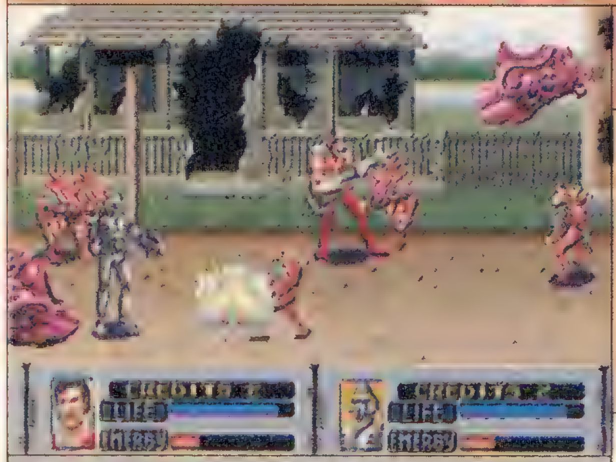
カセットにしてはオープニングのデモはなかなかのデキ。でもエンディングが、どうもイマイチなのは残念。



攻略本	—
裏技	【特殊パスワード】【回復魔法2倍利用】➡P.147

エイリアンストーム

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'91年6月28日発売／6,000円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点　7.5

読者の評点　7.1553

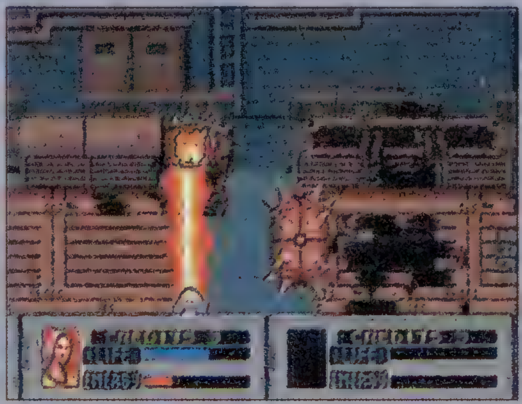
普　—

核弾頭に当たっても死なない女

【解説】キャラクター、操作感覚ともに「ゴールデンアックス」の流れをくむ格闘アクション。ゴードン、カーラ、スクーターの3人が街に溢れるエイリアンを退治していく。アーケードからの移植。

【ポイント】容量の都合でアーケード版にあったデモビジュアルと巨大ボスは削除されてしまったが、攻撃パターンと技は豊富で見ていても楽しい。操作性も悪くなく、高速スクロールシューティング面、3Dシューティング面などもあって、テンポ良く遊べる。エネルギー制がシビアなのは難だが、エンディングの演出はなかなかイキで良い。

3Dシューティング面では、倉庫や店に潜むエイリアン達をやっつける。まさに1粒で2度楽しめる内容だ。

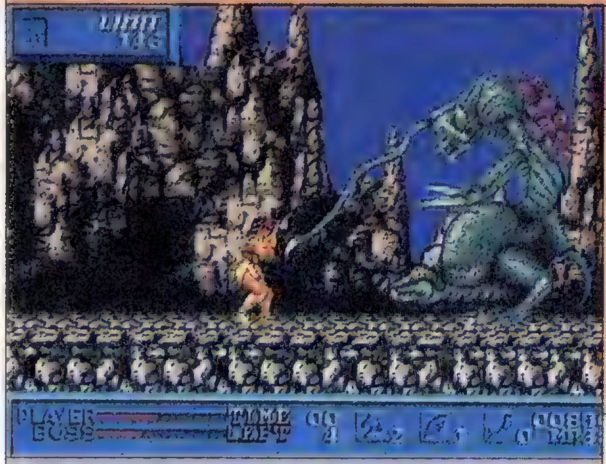


攻略本	—
裏技	【評価画面で777】➡P.150

©SEGA 1990,1991 © 1991 WOLF TEAM © 1990,1991 SEGA

セイントソード

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー



●タイトー
●'91年6月28日発売/6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.5
読者の評点 4.4521

難 —

お魚と鳥と馬、どれがいい?

【解説】サイドビューで展開するタイトーのオリジナル作品。人間の主人公がアイテムによってバードマン、ケンタウロス、フィッシュマンの3形態に変身して悪の魔王ボーガン討伐を目指す。

【ポイント】ゲームスタイルは、普通のアクションだが、変身というシステムを取り入れたことにより、先へ進む楽しみが増えて良いアクセントになっている。しかし、マップが広く、変身後の操作性もかなり落ちるため、面白さは半減している。全体的にグラフィックが地味で、敵キャラの攻撃もかなりキツイ。攻略も大味で雑になりがち。

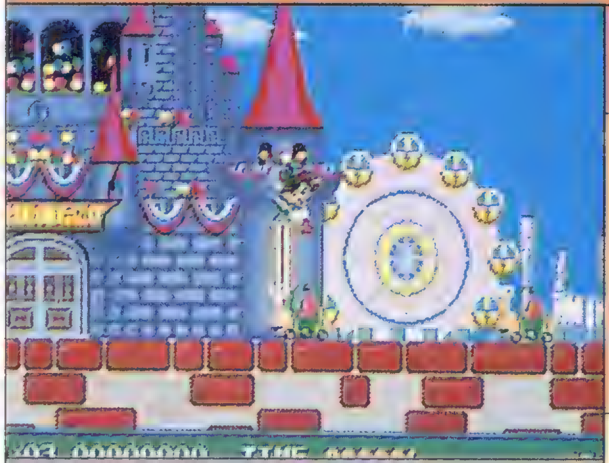
3形態の変身の中で一番情けなくて笑えるのが、このフィッシュマンタイプ。これでないと通れない場所もあるぞ。

攻略本 —

裏技 【隠しパスワード】➡P.162

マーベルランド

メディア対応等 8M bit パスワード



●ナムコ
●'91年6月28日発売/7,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.75
読者の評点 6.8521

難

回転機能はソフト+演出でカバー

【解説】'89年に発表された同名アーケードゲームのアレンジ移植。地底王モウルに捕らわれた4人の守護精を助けるため、ドラゴン王族の王子パコが、大遊園地マーベルランドに乗り込む。

【ポイント】若干苦しい部分はあるが、アーケード版でフルに使われていた画面回転による演出部分をプログラムによってうまく再現している。エリア数の増加、新キャラの追加なども目新しいが、展開はやや淡々(たんたん)としがちで、難易度も結構シビアなものがある。ナムコの人気キャラが登場するスターパレードをはじめ、グラフィック部分は◎。

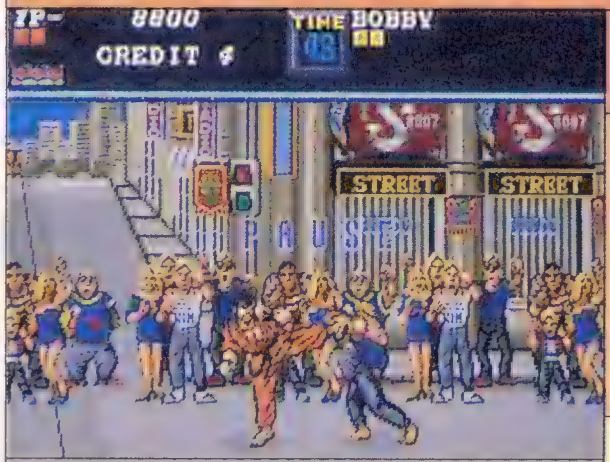
ボスとの対決は、ポカスカじゃんけんの他、オリジナルのふうせん割りやカード探し、モグラ叩きなどが加わった。

攻略本 —

裏技 【5−1のパスワード】➡P.173

ストリートスマート

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー



●トレコ
●'91年7月19日発売/6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 3.4698

易 —

やっぱり一生くりかえしっす

【解説】アーケードからの移植。レスラーか空手家のどちらかを選び、格闘技大会の頂点を目指す。所持金を対戦相手か自分に賭けることもでき、所持金によってエンディングが変わる。全9面。

【ポイント】技数が少なく、攻撃のパターンがすぐに決まってしまう。またアーケード版にあった2人プレイが、メガドラ版は1人用専用になってしまっているため、飽きるのが早い。グラフィック的にも薄っぺらく、キャラが背景にまぎれて見にくい面もある。難易度は低めなので、初心者にはプレイしやすいかもしれないが、成長要素はイマイチ。

試合に勝つと美女と一緒にガッツポーズだ。でも、キャラが違っても絵はほとんど変わらないのは悲しい……。

攻略本 —

裏技 【ライフの初期値変更】➡P.161

©TAITO CORP 1991 © 1989 1991 NAMCO LTD,ALL RIGHTS RESERVED ©TRECO 1991

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'91年7月26日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点	9.25
読者の評点	8.5591

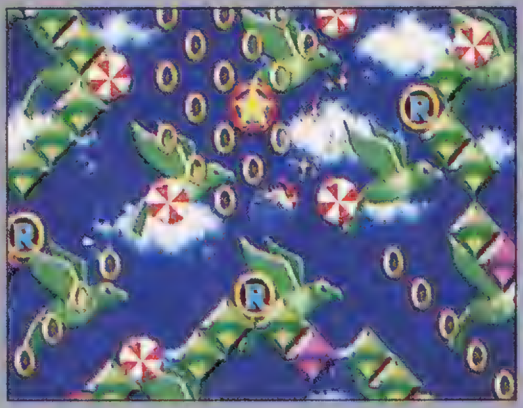
難

セガのニューヒーロー誕生

【解説】セガが総力をあげて開発したニューウェーブ高速アクション。サウスアイランドを舞台に悪の天才科学者Dr.エッグマンと全6ゾーン（各3アクト）で戦う。サウンドはドリカムの中村正人。

【ポイント】目が回るほどのスピード感や、しゃれたグラフィックセンスなど、他作品の追随を許さない内容はまさにセガのシンボルにふさわしいデキ。ボタン1つの簡単操作や耳に残るBGMも良い。ゲームとしては各ステージで3回同じアクトが続くことや2種類のエンディングにあまり差がないのは残念だが、まさにゲーム史に残る傑作だ。

リング50個以上で入れるスペシャルステージは、多重スクロールを駆使した回転面だ。カオスエメラルドを集めろ。



攻略本	徳間書店⑱、双葉社⑤➡P.146
裏技	【ゾーンセレクト】【無敵モード】他➡P.163

サンダーフォックス

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●タイトー
●'91年7月26日発売／8,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点	5.25
読者の評点	4.3389

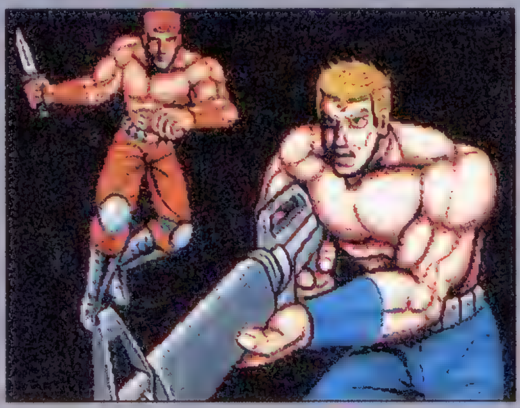
難　—

ナイフ一丁でどう戦えというの！

【解説】アーケードで出ていた同名ゲームの移植。もとにあった2人同時プレイ、シューティングステージなどが削除され、純粋なステージクリアタイプのゲームになっている。全5ステージ構成。

【ポイント】最初主人公の武器はナイフだけで、敵から武器を奪いながら進んでいくのはサバイバル的で面白い。だが、肝心の操作性が悪いため、難易度も高く、敵キャラの攻撃も単調気味。バク転などのアクションもあるが、グラフィックの描き込みは粗く、全体的におおざっぱ。もとのアーケード版にあった要素のほうが良かっただけに残念。

サンダーとフォックスの雄姿。じつはタイトルは主人公達の名前だったりする。でも2Pプレイがないのは残念。



攻略本	—
裏技	—

ベア・ナックル 怒りの鉄拳

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'91年8月2日発売／6,000円
●2人同時プレイあり

本誌の評点	7.75
読者の評点	8.0437

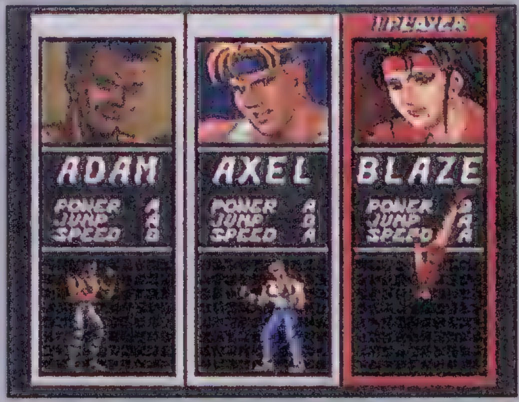
普

アダムを使う人は通です

【解説】セガオリジナルの横スクロール殴り（なぐ）アクション。アクセル、アダム、ブレイズの3人からキャラクターを選択し、ミスターXに牛耳（ぎゅうじ）られた街を解放するために戦う。全8ステージ構成。

【ポイント】小さいキャラクターで迫力がなく、内容も「ファイナルファイト」のマネっぽい。しかし、それらの短所をスピード感と爽快感で補っている。古代祐三が作曲したハウスっぽいBGMも聴きごたえ十分。特殊攻撃のお助け警官もカッコいいが、鬼姫＆夜叉、ボンゴなど、一部の強すぎるボス敵にはムッとくるかも。マルチエンドは○。

2人同時プレイだったら、やはりバッドエンドを目指すのが面白い。3人の中ではアダムが一番影が薄い……。

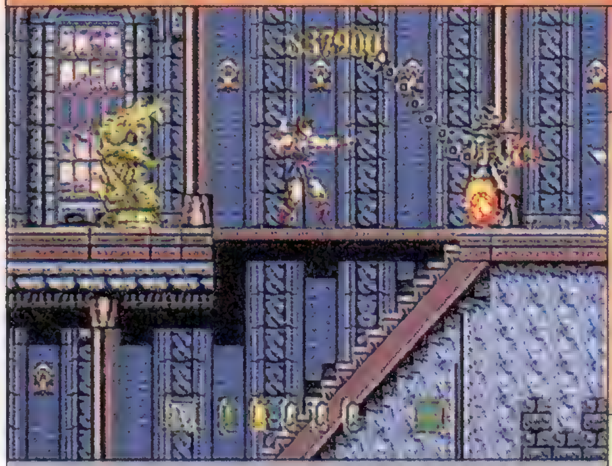


攻略本	—
裏技	【面セレクト】【999,990点ボーナス】他➡P.172

© 1991 SEGA © TAITO CORP 1991 © 1991 SEGA MUSIC ©YUZO KOSHIRO

ジュエルマスター

メディア対応等：4M bit　制限 コンティニュー



難：—

指輪をはめて強くなりましょう

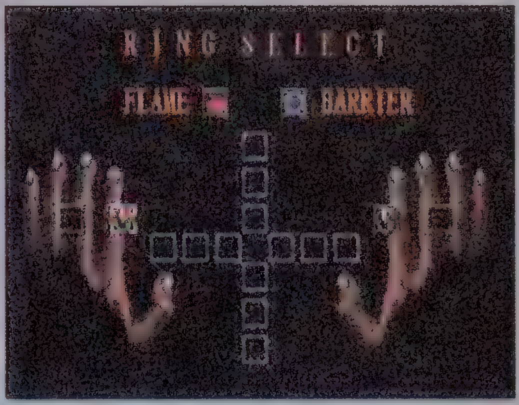
【解説】セガオリジナルのサイドビューアクション。手に複数の指輪をはめることによって攻撃方法が様々に変化していくシステムが特徴的。指輪の組み合せがゲームクリアのカギとなる。全5面。

【ポイント】指輪の組み合わせを使った攻撃の多彩さや、それをとっかえひっかえして調べる楽しさは面白いものがある。だが、主人公の動きはスリ足状態で操作性が悪く、せっかくのアイデアが打ち消されている感じ。また、ステージ構成やグラフィックも地味で刺激がなく、卑怯なアルゴリズムばかりが目につく。見ためも内容も大味。

- ●セガ
- ●'91年8月30日発売／6,000円
- ●1人プレイのみ

本誌の評点	5.5
読者の評点	5.7285

スタートボタンでこの画面に。手と左手で使い分けできるのはなかなか斬新だ。組み合わせで飛び道具も使えるぞ。



攻略本	—
裏技	—

エル・ヴィエント

メディア対応等：8M bit　制限 コンティニュー

難：—

アネェ～ッㇳォ～ひーとたびー

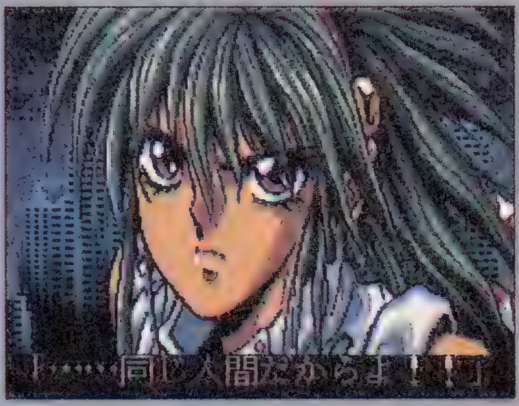
【解説】8頭身キャラのリアルな動きと各所の拡大処理が特徴のアクション。1928年、禁酒法時代のシカゴを舞台に、邪神ハスターの復活を阻止すべく、アネットがブーメランと魔法を武器に戦う。

【ポイント】アネットの身軽な動きは軽快で、敵の車を破壊した時に見れる拡大処理の爆発もなかなかの迫力。ウルフチームお得意のビジュアルシーンも健在だが、1面のボスがやたら強く、プレイヤーの出鼻をくじきやすい。細かい演出は結構雑な感じがするが、世界観はしっかりしており、後半も面白い。取説がやや説明不足なのは残念。

- ●ウルフチーム
- ●'91年9月20日発売／8,500円
- ●1人プレイのみ

本誌の評点	6.5
読者の評点	7.3509

各所に入ってくるビジュアルシーンは止め絵なので、少々物足りないけど、絵のデキは同シリーズの中で一番良い。



攻略本	—
裏技	【カラーバーを表示】【ステージとばし他】➡P.151

戦場の狼II

メディア対応等：8M bit　制限 コンティニュー

難：—

マッチ棒のように、はかなく燃えろ

【解説】カプコンの同名アーケードゲームの移植版。メガクラッシュと通常のショットを撃ちまくって進む。状況によって仲間を使い分ける、メガドライブ版オリジナルのモードもついている。

【ポイント】1人プレイのみというのは残念だが、撃ちまくり、破壊しまくりの爽快感はなかなかのもの。戦車などを奪って進撃する豪快さと、炎で燃える敵兵もナイス。しかし、ライフ制なのに1発でやられる局面が多いのは厳しい。また、どちらのモードも、ボス攻略で正確な操作が要求されるため、パターンを見切るまではかなり大変。

- ●セガ
- ●'91年10月2日発売／7,000円
- ●1人プレイのみ

本誌の評点	7.25
読者の評点	7.9592

オリジナルモードでは、テント内にショップがある。お姉ちゃんが某高岡○紀にソックリなのも話題になった。

攻略本	—
裏技	【超難しいモード】他➡P.163

©WOLF TEAM 1991 ©CAPCOM 1990 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1991

ソード・オブ・ソダン

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし

●セガ
●'91年10月11日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 4.25
読者の評点 3.0253

超

「ソダン」ってのは剣の名だからね

【解説】ジェネシスの作品を、移植ではなくそのままメガドラに移行させた作品。ボルダン(男)かシャルダン(女)を選択して、悪の魔法使いの討伐に旅立つ。4つの薬は掛け合わせての使用も可能。

【ポイント】地面に転がる巨人の首、ハラワタをはみ出させて死ぬ主人公、断末魔の叫び声など、日本ではマネのできないセンスだけなら必見。しかし、過去に例を見ないほど融通のきかない操作性や、バランス調整のカケラもない敵とワナには、どんなに温厚なプレイヤーも100%激怒することうけあい。逆の意味で人気のある帝王ソフト(笑)。

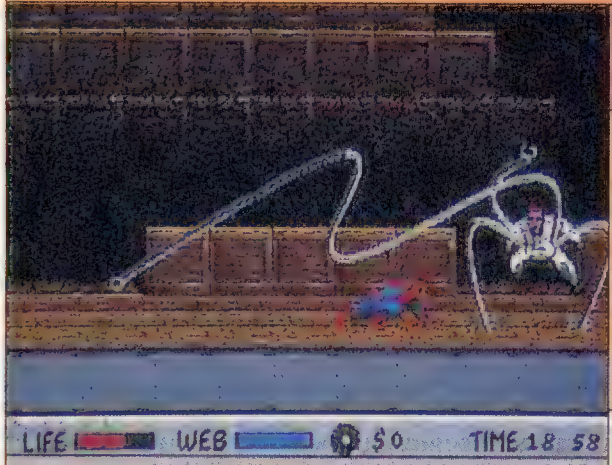
上から石、下からトゲ、前から炎、そして眼前には溶岩。このうち3つまでが1発死のワナだなんて、ヒドイぜ。

攻略本 —

裏技 【ポーションの組み合わせ表】➡P.163

スパイダーマン

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'91年10月18日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.25
読者の評点 5.9729

超 —

ウェッブ移動にウエップと酔う

【解説】アメコミで有名なスパイダーマンを、原作の設定に忠実にゲーム化したもの。武器、防具にも使えるウェッブ(クモの糸)で、華麗にぶら下がり移動できるのが特徴。全6ステージ。

【ポイント】ターザンのようなウェッブ移動や、カベに張りつくアクションは、操作性にクセがあるが個性的。だが、重い雰囲気のBGMとグラフィックは好みが分かれる。全体的に攻略が難しいことと、最終面ではコンティニューできないのはキビしい。敵の姿を写真に撮り、それを新聞社に売ったお金でウェッブを補給するアイデアは面白い。

原作のアメコミに登場した敵キャラが、そのまま各ステージのボスとして登場する。マニアにしかわからないかも？

攻略本 —

裏技 —

魔王連獅子

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●タイトー
●'91年10月25日発売／6,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 7.25
読者の評点 7.2129

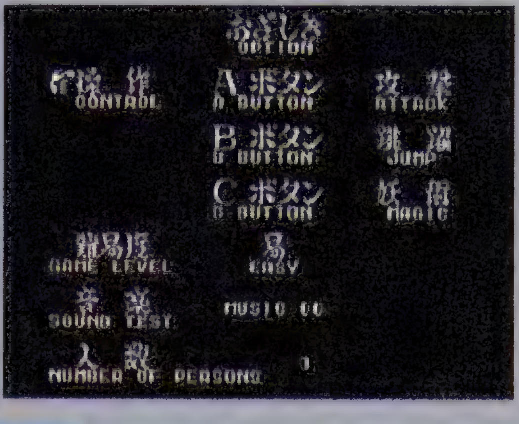
普　Good

ああ勘違いニッポン、誰か止めろ！

【解説】闇歌舞伎の首領、歌舞伎マスターを倒すため、赤獅子と白獅子が戦うアヤしい格闘殴りもの。巻物を集めると多彩な妖術が使用できる。発売当初から稀少価値があり、入手困難で有名。

【ポイント】設定はもとより、相撲取り、忍者、餓鬼、武者など、キャラからアクションにいたるまで、どれもがアヤしい作品。日本のことをよく知らない外国人が見たら、ますます誤解を深めそうな脈絡のないグラフィックと、魅(み)せる妖術はいい味がある。ただしゲーム部分だけ見ると、やや単調で飽きやすいかも。軽快な操作感覚はグー。

キャラのデザインもそうだが、設定もブッとんでいて笑える。オプションに入ると「お座敷御案内」とくる(笑)。



攻略本 —

【2人対戦モード】【超難モード】➡P.173

©Spider-Man Super Villains, and the distinctive likenesses there of are Trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Licensed characters Copyright ©1991 Marvel Entertainment Group Inc. All rights reserved. Game design and code ©1991 Sega of America, Inc. All rights reserved.

ワンダーボーイV モンスターワールドIII

メディア対応等　5M bit　バックアップ 1コ

●セガ
●'91年10月25日発売／7,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点	8.0
読者の評点	8.0972

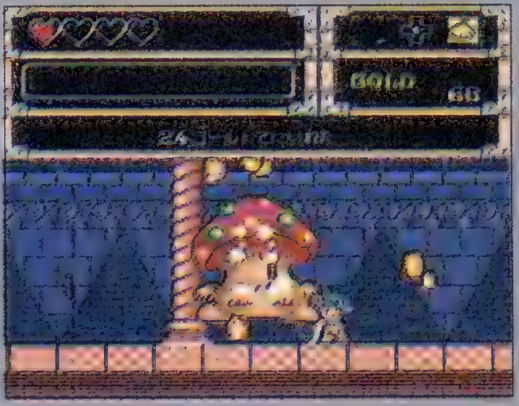
普

職人的な作りがわかる奴ぁ買え！

【解説】ワンダーボーイシリーズの第5作目にあたるメガドラオリジナルゲーム。内容はモンスターワールドのI・IIを踏襲した、ほのぼのアクション。開発はWESTONEがあたっている。

【ポイント】特別に変わった要素はないものの、パステル調の背景、かわいいキャラクター、場面に合ったBGM、そして職人気質を感じさせるていねいな作りなど、総合的な完成度は高い。数時間でラストまで進められるが、この作品はRPGというよりセーブができるアクションとして捉えるべきだろう。パッケージが幼稚でイマイチなのは×。

クイズを出すもの、キノコを生むものなど、個性豊かなボスが見もの。元祖MWのBGMが流れる終盤もいいぞ。



攻略本	徳間書店⑲➡P.146
裏技	【チャームストーンの使い道】他➡P.176

ルナーク

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●タイトー
●'91年11月15日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	5.5
読者の評点	5.4133

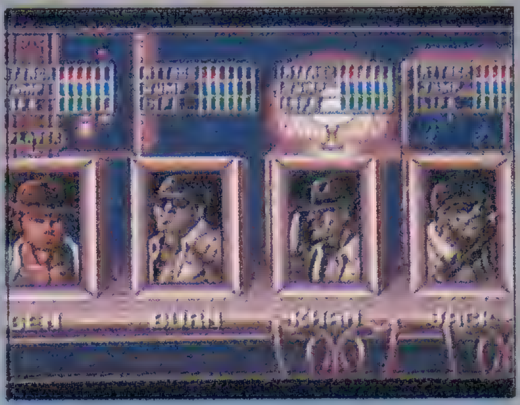
普　—

動物に変わっておしおきよっ！

【解説】動物を愛する男達が謎の密猟組織と戦う格闘アクションゲーム。プレイヤーは4人の中から選択でき、格闘の他に敵から武器を奪って攻撃もできる。途中動物が助けてくれることもある。

【ポイント】アーケードからのアレンジ移植だが、多人数プレイがカットされているため、敵に囲まれやすい。設定やストーリーなどは奇抜で面白いが、キャラの当たり判定が曖昧（あいまい）なうえ、動きもペラペラしてて不自然。ただし助っ人の動物などは見ていて面白く、象が敵をバラバラにしてくれるのは爽快かも。でも最終のボスは唐突（とうとつ）で卑怯（ひきょう）。

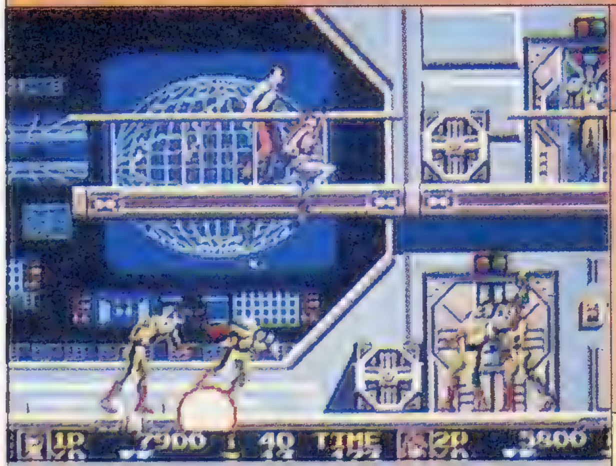
これが動物を守るために戦う4人の男達だ。それぞれ能力は違うが、実際のゲームではイマイチ実感できない？



攻略本	—
裏技	—

ローリングサンダー2

メディア対応等　8M bit　パスワード



●ナムコ
●'91年11月19日発売／7,000円
●2人同時プレイあり

本誌の評点	6.25
読者の評点	7.1185

超　—

レイラもちゃんと戦います

【解説】同名アーケードゲームの移植。新生した悪の組織ネオゲルドラを壊滅すべく、ベテランスパイのアルバトロスとレイラの2人が敵基地に潜入し、武器を補給しながら戦う。全11ステージ。

【ポイント】グラフィックや雰囲気がモロに007なので、その気になってプレイできる。操作は独特のクセがあるが、慣れれば普通に遊べる範囲。しかし、敵が次から次へと登場するため、1発死ではないにしても難易度はかなり高い。ゲームとしてもやや単調だが、1度クリアしてもさらに難しい2周目があり、マニアなどにはこたえられないものがある。

面クリア後に入るジュアルシーン。今回はレイラが捕らわれでなく、ガンガン活躍してしまうのが、どうも残念？

攻略本	—
裏技	—

Dpcumentation Copyright 1990,1991.Electronic Arts.All Rights Reserved.Software Copyright 1990,1991 Innerprise Software All Rights Reserved.1991 SEGA ORIGINAL GAME ©WESTONE ©TAITO CORP 1991©1990 1991 NAMCO,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

ファンタジア ミッキーマウス・マジック

メディア対応等: 4M bit／制限コンティニュー

●セガ
●'91年11月22日発売／4,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.25
読者の評点 4.2465

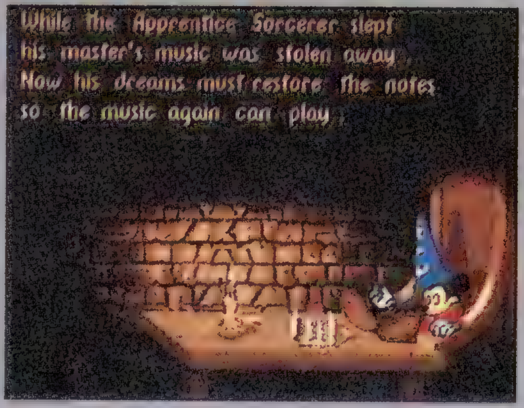
超

同じミッキーなんだけど……

【解説】ミッキーマウスの映画の中でも名作の誉(ほま)れが高い同名映画をゲーム化。魔法とヒップアタックを駆使して、夢の世界に散らばった音符を集める。ちなみに開発はフランスで行われた。

【ポイント】グラフィックの美しさ、なめらかすぎるキャラの動き、そしてやさしい色使いなどは、まさにディズニーのイメージそのままという感じ。しかし肝心のゲームは、キャラクターが好き勝手に動き回り、当たり判定も厳しく、ジャンプのタイミングも曖昧(あいまい)なため、まともに遊べない面が多い。エンディングもあまりにあっけなさすぎて残念。

映画でおなじみの1シーンも、ご覧のとおりディズニーそのもののイメージ。でもゲームがあれではちょっと…。



攻略本 ——
裏技 ——

ビースト・ウォリアーズ

メディア対応等: 8M bit／パスワード

●RIOT日本テレネット
●'91年11月29日発売／8,400円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 4.75
読者の評点 4.25

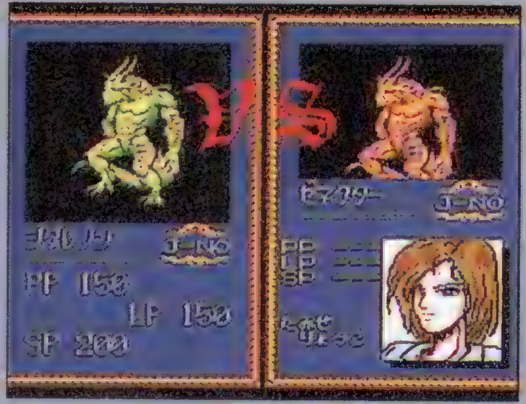
難 ——

合成が楽しいモンスタープロレス

【解説】人工生物ドラゴンウォリアーズを戦わせるプロレス性の強い格闘アクション。トーナメントと対戦の2つのモードがある。トーナメントではモンスターの合成も可能。モンスターは10種。

【ポイント】トーナメントで、モンスターを合成させて強くしていくのはなかなか楽しいが、ゲーム自体はキャラの動きがカタく、当たり判定なども曖昧で操作性は悪い。斜め上から見た視点や長い試合時間が逆に難易度を高くしている。格闘ゲームにしては技数が少ないのも寂しいところ。カウントを取られた時のモンスターの鳴き声は秀逸？

対戦者にはそれぞれオーナーがついて登場してくる。対戦に勝てば相手のモンスターと合成することができるぞ。



攻略本 ——
裏技 【サウンドテスト他】他 ➡P.170

ファイティングマスターズ

メディア対応等: 4M bit／制限コンティニュー

●トレコ
●'91年12月6日発売／6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.5
読者の評点 7.0343

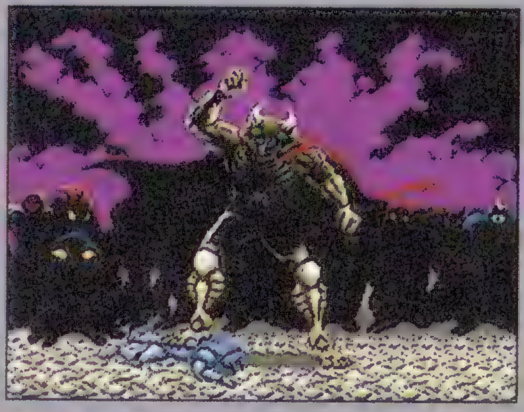
普 ——

壁に当たってドカ、バキ、グシャ!

【解説】12人の惑星戦士の中から1人を選び、洗脳された残りの相手と戦っていく格闘もの。勝負は2本先取ではなく、どちらかの体力がなくなった時点で決着がつく。戦いの舞台は3種類あり。

【ポイント】12人の惑星戦士はそれぞれ動きや技が個性的ではあるが、動きがギクシャクしており、あまり魅力がないのが残念。ゲーム自体はそこそこのデキだがやはり大味。投げ技で壁にぶつけると、跳ね返った回数だけダメージを与えられるのは爽快だが、BGMや3つの舞台も単調で迫力不足。ちなみにイージーではエンディングが見られない。

ラストは正体不明(?)のボス敵と戦う。コイツだけは2人対戦で選択できないのだが、どんな姿なのかはお楽しみ？



攻略本 ——
裏技 【同キャラ対戦】【モニターモード】 ➡P.170

© 1991 The Walt Disney Company Source Codes © 1991 SEGA ©TELENET JAPAN 1991 ©TRECO 1991

アンデッドライン

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●PALSOFT
●'91年12月20日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.25

読者の評点　6.8409

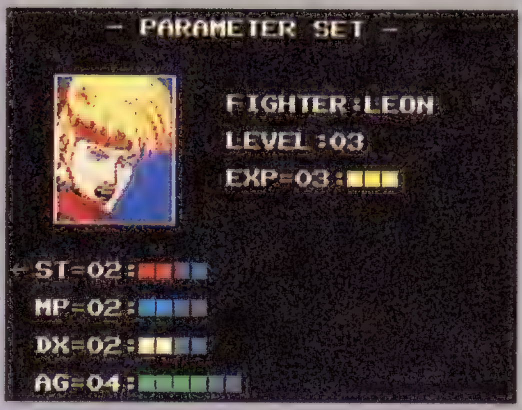
難　——

一気にクリアしないとやり直し……

【解説】パソコンゲームの「幻獣鬼」を一部改修して移植したもの。ホラーなイメージのザコ、画面を覆いつくすほど大きいボス、ハデな画面演出が特徴の強制縦スクロールアクション。全6面＋α。

【ポイント】色使いやキャラクターのセンスなど、グラフィック面に関しては弱いが、ボスの動きや細かい演出はなかなかのもの。ただし、各ステージに合わせた武器選択と能力値アップをしないと、なかなか先へ進めないといった難易度調整は困りもの。1回ミスするとそのステージの最初からやり直しというのも疲れる。盾の防御も難しい。

それぞれの武器は、能力の高さによって大幅に攻撃力が変わる。間違った選択はしないように。ブーメランが強いぞ。



攻略本	——
裏技	——

アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝

メディア対応等　4M bit　無限コンティニュー

●セガ
●'91年12月20日発売／4,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.5

読者の評点　7.7548

難

みんなのドナルドが世界を大冒険

【解説】ひょんなことから見つけた宝の地図をもとに、ドナルドダックがグルジア王の秘宝を求めて世界を冒険するアクション。攻撃や足場を作れる特殊な武器シュッポンを使いこなすのがカギ。

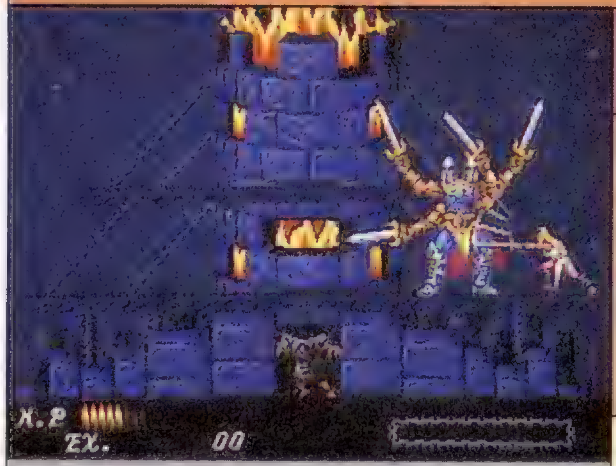
【ポイント】ミッキーマウスとともに子供に人気のあるドナルドだが、今回はゲームにストーリー要素も入ってきたため、難易度はやや高め。しかし、各面の構成はメリハリがあり、冒険ものらしいスリルが味わえる。キャラクターの動きやしぐさもカワイくて良い。ステージ選択制のためテンポが少々悪いのは気になるが、全体的に水準以上の内容。

今度は世界各国を股にかけて大冒険。タイトルからしてインディ・ジョーンズをパロったようなノリの設定だ。

攻略本	——
裏技	——

Dahna 女神誕生

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●アイ・ジー・エス
●'91年12月20日発売／8,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.0

読者の評点　6.4473

難　——

操作方法がソダ○に似てる……

【解説】捕らわれの師匠と姉を救出するために、女戦士のダーナが戦うファンタジーアクション。シューティング面や、巨人などに乗って進むシーンもある。経験値制のシステムも特徴的。

【ポイント】独特な色使いの魅力的なファンタジーキャラは、見た目こそ小さいが、どれも細かく動くのが小気味良く、剣の攻撃も多彩。ただ、操作性の鈍さで難易度が高くなっているのが残念。全体を通して、ライフにまかせて強引にクリアするという印象も強い。二転三転する展開は評価できるが、やはりバランスはイマイチな感じ。

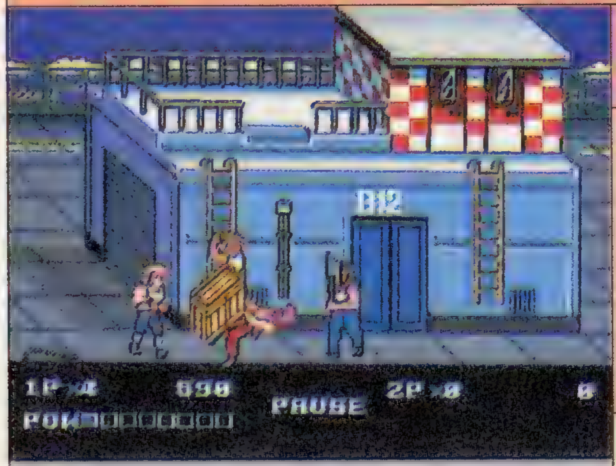
ステージクリア後のデモ画面は結構雰囲気が良い。エンディングはいささか強引な感じもするが……。

攻略本	——
裏技	【ライフボール稼ぎ】➡P.165

©1989 T&E SOFT INC/1991 PALSOFT © The Walt Disney Company produced by Sega Enterprises,Ltd All Rights Reserved. ©IGS CORP 1991

ダブルドラゴンII

メディア対応等: 4M bit / 制限コンティニュー



●PALSOFT
●'91年12月20日発売／8,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 4.75
読者の評点 3.1208

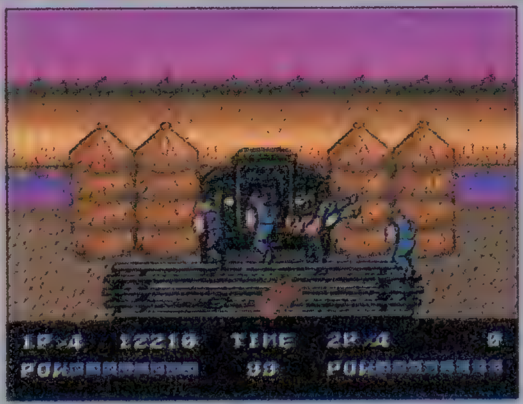
難 —

いきなり死んじゃうヒロインって

【解説】同名アーケードゲームの移植。恋人マリアンの仇を討つため、格闘家のビリー兄弟がパンチやキックを駆使して、全4面を戦う。落ちている武器や敵の武器を奪って攻撃することも可能だ。

【ポイント】間合いによって変化する攻撃方法など、技は豊富でかなりマニアック。しかしファミコン並みのグラフィックや、ちょっとでも敵が多くなると、すぐに処理が遅くなるなど、致命的な欠点が多い。キャラクターの動きもカクカクしており、トラップも陰険なものが多く、スムーズさに欠けている。容量と内容のわりに、定価も高い。

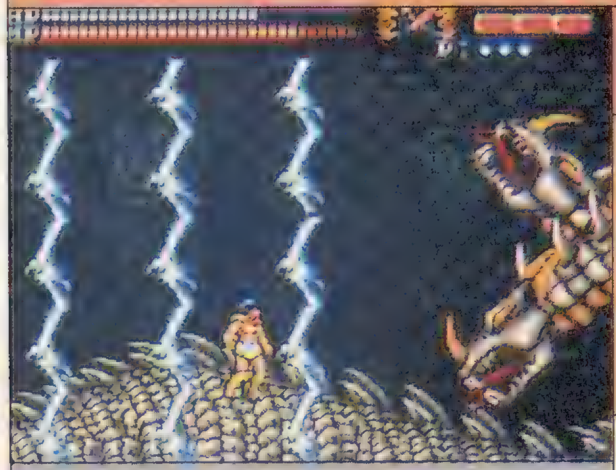
アーケード版同様、2人同時プレイも可能。しかし処理が遅くなるだけで、あまり楽しめないような……。



攻略本 —
裏技 —

夢幻戦士ヴァリス

メディア対応等: 8M bit / 制限コンティニュー



●RIOT 日本テレネット
●'91年12月27日発売／8,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 4.92

難 —

パソコン版とは違うんだよね

【解説】「ヴァリス」シリーズの1作目にあたる作品。ヒロインの優子がヴァリスの戦士になったいきさつを描く。パソコン版の移植ではなく「ヴァリスIII」のシステムを踏襲している。全7面。

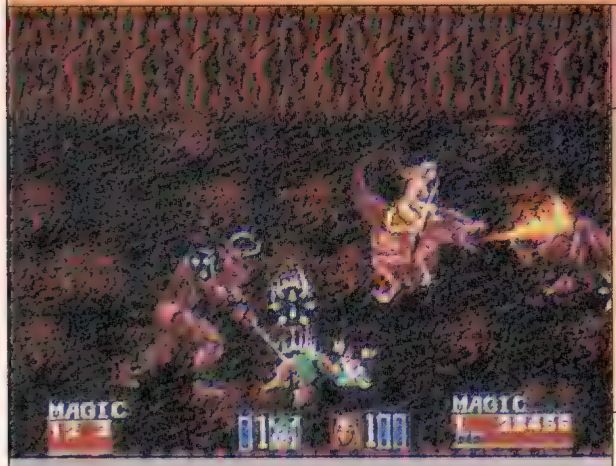
【ポイント】ゲームシステムとグラフィックがほとんど「ヴァリスIII」の流用で、新しい要素がまったく加わっていないのは残念。各ステージのボス攻略は、力押しで強引にクリアするタイプなため、例によって1回ミスすると復活できないことが多い。このシリーズのウリであるビジュアルシーンも今回は少なく、ファンにとっても魅力が薄い。

同じ8メガなのに「ヴァリスIII」より少ないビジュアル。そういや、パソコン版の優子は目が異様にデカかった…。

攻略本 —
裏技 【サウンドテスト】➡P.174

ゴールデンアックスII

メディア対応等: 4M bit / 制限コンティニュー



●セガ
●'91年12月27日発売／6,000円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点 7.25
読者の評点 7.2649

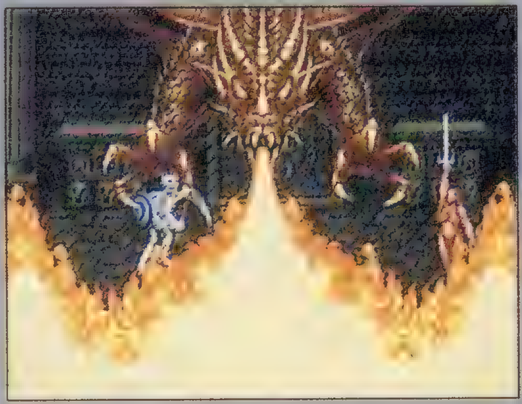
普 —

「II」までなら許せるデキ？

【解説】前作のシステムに改良を加え、魔法のツボは必要な数だけゲージをためて使えるようにして登場したメガドラオリジナル作品。主役の3人は変わりないが、技と魔法はそれぞれ一新。

【ポイント】バックアタック（攻撃＋ジャンプボタン）と魔法がハデになって、見た目は良くなったが、ゲームそのものは単なるリメイクに終わってる感じが強い。魔法のシステムは良い方向に変わったものの、前作ほど敵キャラに魅力や個性がなく、サウンドも地味になった。ストーリーにも意外性がなく、ラストもあっさりしすぎ。

魔法のグラフィックは変わったものの、やはりティリスの最高魔法はカッコよかったりする。使うのが楽しいぞ。

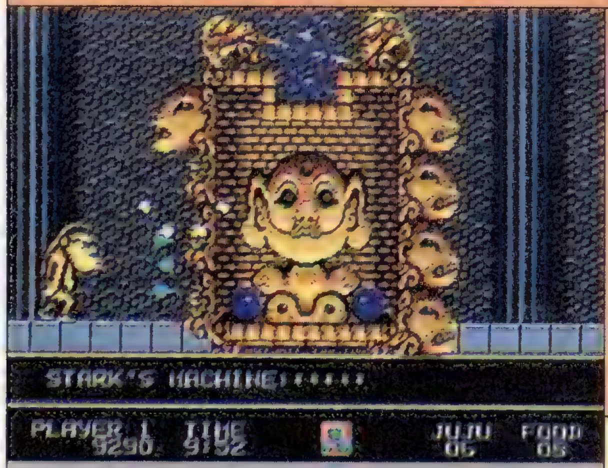


攻略本 —
裏技 【ステージセレクト】他➡P.154

©1990 TECHNOS JAPAN CORP.／1991 PALSOFT ©TELENET JAPAN 1991 © 1991 SEGA

JuJu伝説

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'92年1月31日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.5

読者の評点 6.4782

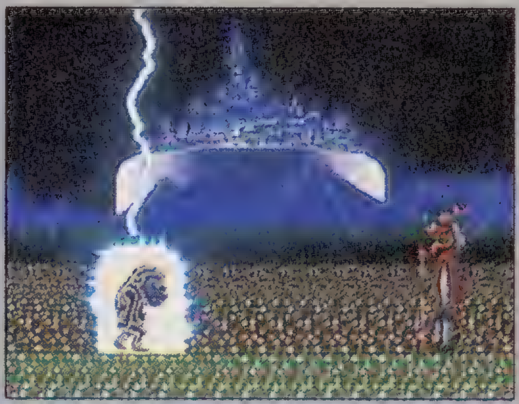
難 ——

サルが美女を助けるために戦う

【解説】悪魔に恋人のミホを奪い取られたうえに、自分も猿に変えられてしまったジュジュがすべてを取り戻すために戦う同名アーケードゲームのアレンジ移植。水中面、ジャングル面など、全9面。

【ポイント】主人公のお猿のしぐさはコミカルで、ツバを吐き出してるような木の実攻撃もなかなか笑える。敵の攻撃は全体的に単調で卑怯だが、グラフィックだけは独特の雰囲気があって味がある。だが各ラウンドに変化がなく、マップもかなり意地悪。基本的に1発死で、やられると最初に戻されるのもツライ。

幸せな生活をしていたのだが、恋人を奪われただけでなく、なぜか猿に変えられてしまうジュジュ。ああ哀れ…。



攻略本	——
裏技	——

ワニワニWorld

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●KANEKO
●'92年1月31日発売／6,600円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 6.0

読者の評点 6.6086

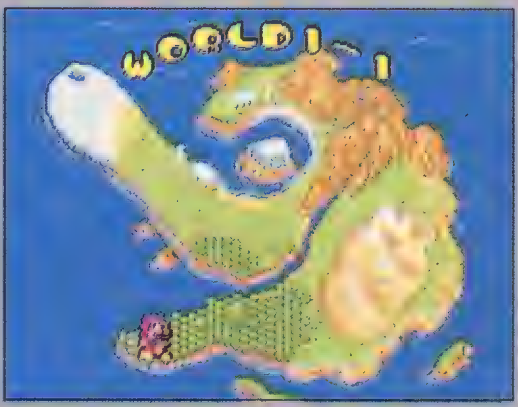
普 ——

とんかちとワニの微妙な関係!?

【解説】ゲームギア版「ベルリンの壁」をメガドラ用にアレンジ移植したもの。主人公のワニを操作して、トンカチで床を壊しながらすべての敵を穴に落として倒せばクリア。 1ワールドは8面構成。

【ポイント】グラフィックがカラフルで、キャラの動きがかわいいのは良い。 また、操作性も良く、難易度も比較的低いので誰でも遊べる親切さがある。しかし、ステージ構成や敵キャラの動きにあまり変化がないので、飽きやすい。凝った仕掛けもなく、「ロードランナー」と「バブルボブル」を足したようなゲーム性も、新鮮味がなく古くさい。

これがワニワニワールドの全景。各ワールドの最終ステージには、ゴリラやカニなど個性的なボスが待ち受けている。



攻略本	——
裏技	【残りプレイヤー数とクレジット増加】他➡P.176

SDヴァリス

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●レーザーソフト日本テレネット
●'92年2月14日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.0

読者の評点 4.4444

超 ——

2頭身のくせに難しいぞっ!

【解説】おなじみの優子や敵キャラクター達をすべて2頭身にデフォルメした、パロディ版の「ヴァリス」シリーズ。途中で入手した服と武器を、場面ごとに使い分けて進むのが特徴。

【ポイント】2頭身のキャラからは想像もできないほど難易度が高く、後半のボスなどはヒドイ攻略を強制されるのがツライ。実際、無敵コマンドでも使わないと最後までクリアできる人はいないかも。装備する服にもよるが、フワフワした操作性もかなり問題あり。結局「ヴァリス」シリーズのファン向けだが、それでも納得いかないものあり。

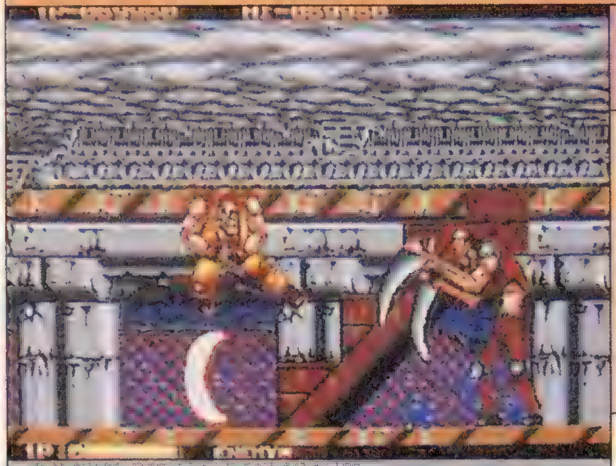
敵を倒すと、なぜか武器と服が手に入る。チャイナドレスが出てくる必然性はあるのだろうか？　いや、ない(笑)。

攻略本	——
裏技	【無敵モード】➡P.150〜151

©TAD CORPORATION 1989 REPROGRAMMED © 1991 SEGA ©KANEKO 1991,1992 ©TELENET JAPAN 1992

クルードバスター

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



普　—

大味さと豪快さが逆にウリなのだ

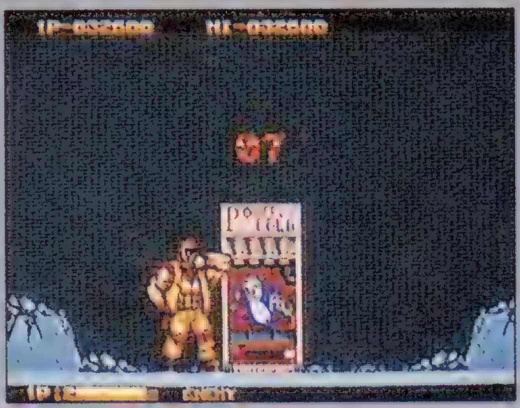
【解説】データイーストの同名アーケードゲームの移植版。とにかく道端にある電柱や車、戦車はおろか、味方までもつかんで投げられる豪快さが特徴。ビッグバレー壊滅のため2人の男が立ち向かう。

【ポイント】操作性とボス攻略はちょっと大味な感じだが、ある程度のコツを覚えてしまえば、何でも投げられる爽快さが楽しめる。ただ、全体的に展開が単調になりがちなので、それを補うために2人でプレイしたほうがいいかも。イージーなら味方を投げてもダメージを与えないようになってるのは親切。これでエンディングがもう少し良ければ。

●データイースト
●'92年2月28日発売／7,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点　7.25
読者の評点　7.5733

ボーナス面と道端にある自販機を殴って、回復ドリンクをゴキュゴキュ飲む男。片手は腰にあてて飲むのがお約束？



攻略本　—

裏技　【自動販売機で1人増やす】➡P.153

トージャム&アール

メディア対応等　8M bit　コンティニューなし

難　Good

バカゲーの王位があるならコレ！

【解説】海外(ジェネシス)で異様にウケた作品を、メガドラに移行させたもの。隕石に衝突して地球に墜落した2人のヘンな宇宙人が、故郷へ帰るために壊れた宇宙船の部品を探す。

【ポイント】簡単に言えば30のマップを歩きまわり、10個の部品を拾うだけのアクションなのだが、キレたサンプリングとBGM、色モノ的アイテム、ファンキーなキャラクターなど、海外独特のセンスが爆発している。個性が強すぎてプレイする人を選ぶゲームではあるが、わかる人には楽しい。時間はかかるけど、斬新なエンディングは必見！

●セガ
●'92年3月13日発売／6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　7.25
読者の評点　7.5096

これがウワサのジャムアウト。音楽に合わせてキャラを自由に動かせる。なんたってノリがバカみたいに良いのだ。

攻略本　—

裏技　【レベル0】【ファンキーなバグ】➡P.168

シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

メディア対応等　8M bit　コンティニューなし

超

多重スクロールが目にしみる

【解説】海外パソコン、アミガのゲームを完全移植したサイドビューアクション。醜(みにく)い獣人になってしまった主人公を操作し、入り組んだ迷路状のステージを進み謎を解いていく。全6ステージ。

【ポイント】もとを忠実に移植しているだけあって、グラフィックは秀逸。特に多重スクロールはなめらかで美しい。だが、難易度が非常に高く、自由に行き来できるステージも、行くべき順番がしっかり決まっていて、そのとおりに進まないとならない。ステージ構成もトラップが多く、ハマると1発で死んでしまう場所も多い。BGMも弱い。

●ビクター音楽産業
●'92年3月27日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.75
読者の評点　5.6666

ステージ内にある入り口に入ると、このようなメッセージが……。行く順を間違えるとハマることも多いので注意。

攻略本　—

裏技　—

© 1992 DATA EAST CORP.© 1991 JVP ©1991 SEGA Enterprises Ltd. "TOEJAM & EARL" is a trademark of JVP. All Rights Reserved.© 1989.1990,1991,1992 PSYGNOS IS LIMITED.©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.

ピットファイター

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

難　Good

俺のテッカテカ筋肉を見やがれ！

【解説】アタリの同名アーケードゲームの移植版。キャラクターは小さくなっているが、内容はほぼ同じ。バズ、タイ、カトーの3人から選択し、マスクドウォリアーめざして戦う殴りアクション。

【ポイント】キャラクターが小さくなったため、せっかくのデジタイズされたキャラクターは迫力不足。エンディングもないに等しいほどあっけない。とはいえ、意外と豊富にある各キャラの技や、独特の生々しい動き、乱入するヤジ馬も殴れるシステムなどは面白い。「残虐行為手当」などの、とんちんかんな日本語訳メッセージも健在。

クリア後のボーナス点は「残虐行為手当」となる。某ゲームの「コインいっこいれる」に匹敵する妙な訳がイカス。

●テンゲン
●'92年3月27日発売／7,800円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点	7.0
読者の評点	7.4712
攻略本	—
裏技	—

ストームロード

メディア対応等　4M bit　無限コンティニュー

難　—

アクションだけど実は難解パズル

【解説】ジェネシスに続いて移植された作品。屈強な老人が、数々のトラップをくぐり抜けながら、捕らわれた妖精を助けていくアクションパズル。制限時間内にクリアしないとゲームオーバー。

【ポイント】とにかくグラフィックが渋く、BGMも重厚な雰囲気がある。だが、内容はかなり大味で、主人公の操作性も結構悪い。基本的には、仕掛けを使う順番を解明していくパズルとも言えるが、後半になるにつれ、制限時間がシビアになり、アクションもタイトになっていく。ヨーロッパのゲームらしい暗い雰囲気も好みが分かれるところだ。

これが助けるべき妖精さん。ここにたどり着くまでの手順も頭を使うぞ。全体的に暗い絵が続くのはツライかも。

●マイクロワールド
●'92年3月27日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	5.75
読者の評点	5.0833
攻略本	—
裏技	—

アリシア ドラグーン

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

難　Good

一撃必殺雷撃娘

【解説】パソコンゲームで名を馳せたゲームアーツの名作「テグザー」の全方位自動照準システムを改良し新たにオプションモンスター4種類を付加したファンタジーアクション。監修ガイナックス。

【ポイント】パターンを見切るまではボス攻略が難しいが、その分クリアした時の達成感はある。攻撃がほとんどオートで敵に当たってくれるので、フルパワーアタックの爽快さもまずまず。重厚なBGMは世界観に合っていて良いが、全体的にシブめのグラフィックは、好みが分かれるかも。後半はザコも硬く、ややマニアックな仕上がりだ。

これが雷撃稲妻少女アリシア。裏技がないとクリアできない人も多い…。発売まで結構待たされたのは気のせい？

●ゲームアーツ
●'92年4月24日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.5
読者の評点	8.2997
攻略本	—
裏技	【無敵コマンド他】➡P.149

© ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. Copyright 1990 Razorsoft Licensed by Sega Enterprises Ltd. Copyright © 1992 GAME ARTS

まじかる☆タルるートくん

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'92年4月24日発売／3,880円
●1人プレイのみ

本誌の評点	8.0
読者の評点	7.9515

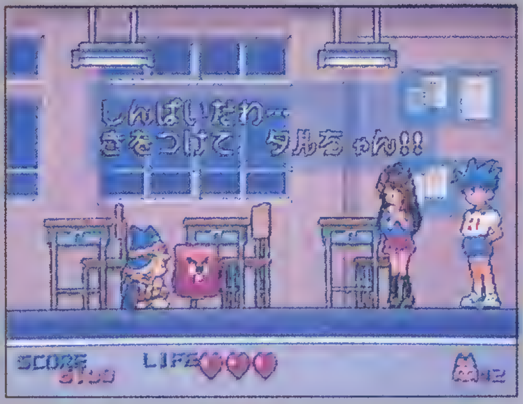
難　Good

セ〜ガ〜（TARAKOの声で）

【解説】『週刊少年ジャンプ』で連載していた同名コミックを、制作集団ゲームフリークがゲーム化したもの。アニメ版の声優さんのサンプリング音声もいくつか収録されている。全4ステージ。

【ポイント】原作の雰囲気を損（そこ）なわないグラフィックセンスと、タルのかわいい動き、そして「たる〜」の音声など、全体的な完成度は水準以上。この内容で超低価格なのもうれしい。だが、大きく分けて4ステージしかなく、やや単調なことや、一部に小難しい場所があるのは残念。魔法やアイテムももう少しバリエーションがほしかった。

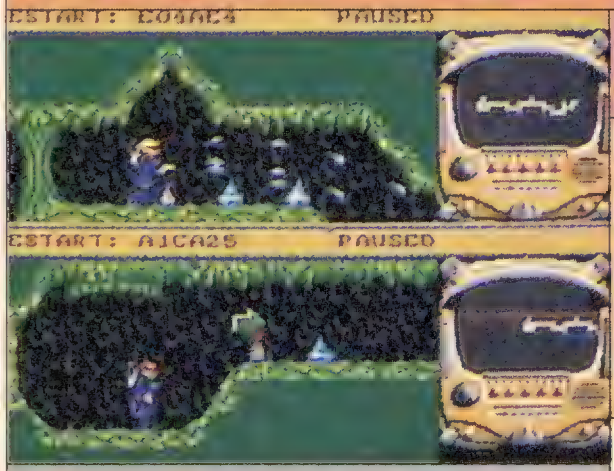
本丸くんはもちろん、原子やミモラなど、サブキャラクターはほとんど登場。原作の独特な線をうまく表現してるぞ。



攻略本	—
裏技	【ステージセレクト】➡P.174

スライムワールド

メディア対応等　4M bit　パスワード



●マイクロワールド
●'92年4月30日発売／6,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点	5.25
読者の評点	6.6388

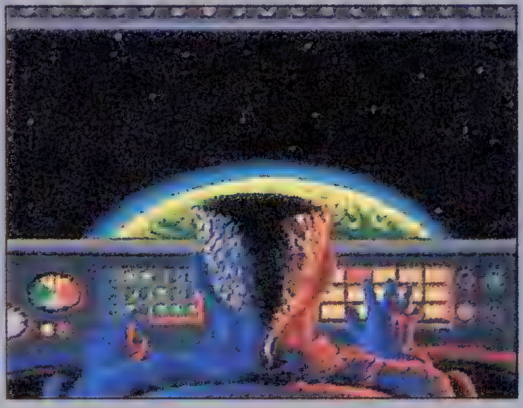
難　—

ベチョベチョヌラヌラ感が最高

【解説】LINX（リンクス）で出ていた同名ゲームの移植。スライムの惑星に不時着した主人公が、迷路状の惑星の内部を探索していく。スライムは水で流せるが、体がスライムに覆（おお）い尽（つ）くされた時点でアウト。

【ポイント】見ためや操作性は悪いが、味のあるBGMや独特のグラフィックが特徴的。特に主人公が体のスライムを洗うしぐさは、見ていておかしくホッとさせられる。ステージはシナリオ制になっており、このジャンルとしては斬新。1人プレイだとあまり面白くないが、上下分割の2P同時プレイは結構楽しめる。高めの難易度は難あり。

謎のスライム惑星に降り立つ主人公。こんな星にアイテムや財宝がゴロゴロしてるんだから、世の中不思議だ。



攻略本	—
裏技	—

カメレオンキッド

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'92年5月29日発売／6,800円
●2人交互プレイあり

本誌の評点	7.0
読者の評点	6.3483

難　—

死ぬときゃみんなで「DIE.／」

【解説】ジェネシスからの移植で、9つの姿に変身できる少年が主人公のアスレチックアクション。アイテムを取りながら、各ステージに合った姿に変身して進んでいく。キャラは残機＋ライフ制。

【ポイント】グラフィック、BGM、ステージクリア時の画面処理など、海外独特の変な雰囲気が漂（ただよ）うゲーム。パッと見は地味だが、操作性は良好で、9つの変身パターンの使いわけも楽しく、ゲームの基本部分もしっかりしている。また、意外と頭を使うのも良い。ただし、1ステージの長さは異常に長く、裏技なくしてクリアは不可能かも。

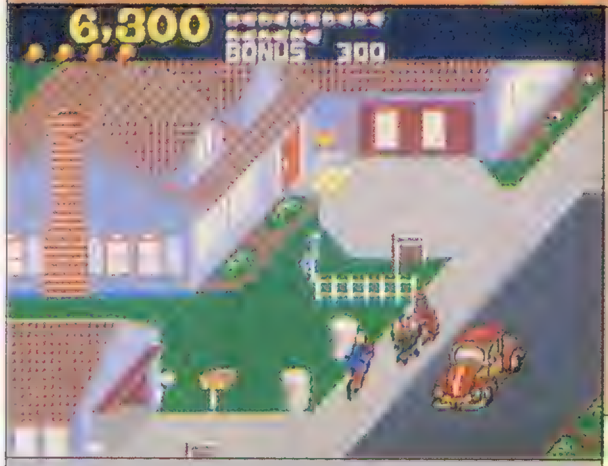
これが9変化のカメレオン少年だ。変身した姿によっては頭突きや手投げ斧、はたまた"頭骸骨砲"で攻撃も可能だ。

攻略本	—
裏技	【最終面にワープ】➡P.151

© 1992 SEGA ©江川達也・集英社／東映動画 © EPYX,MICRO WORLD © 1992 SEGA

ペーパーボーイ

メディア対応等：4M bit　コンティニューなし



●テンゲン
●'92年6月26日発売／6,800円
●2人交互プレイあり

本誌の評点　6.75
読者の評点　7.0166

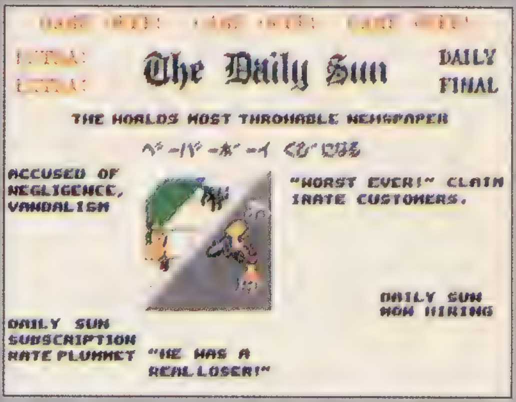
難：——

ペーパーボーイ、くびになる

【解説】アタリ社の懐(なつ)かしいアーケードゲームの完全移植版。自転車に乗った新聞配達少年を操作して、通りに面する家々に新聞を投げて配達する。窓を割ったり、契約してる家に投げ損ねるとミス。

【ポイント】見ためやシステムは古いタイプで地味。操作性もあまり良くないうえに、新聞を投げ入れるタイミングがシビアなので、難易度はかなり高い。邪魔をしてくるキャラも結構イジワルな動きをしてくるが、その分うまくいった時の達成感はひとしお。聞き取りにくいが、主人公の豊富な捨てゼリフもイキ。でもボーナス面はイマイチ。

ミスが多いと、契約解消を通知してくる家が多くなっていく。くびになってしまうと、なんと翌朝の新聞の1面に。



攻略本：——
裏技：——

スプラッターハウスPART2

メディア対応等：8M bit　制限コンティニュー

●ナムコ
●'92年8月4日発売／5,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.0
読者の評点　7.345

これが元祖スプラッターゲーム

【解説】ナムコの同名アーケードゲームの続編で、メガドライブオリジナル作品。前作で救出できなかった恋人のジェニファーを追って、主人公リックが再び仮面の精の力を借りて立ち上がる。

【ポイント】不気味なモンスターや飛び散る血などは、シリーズ独特のノリを継承しているのがうれしい。だが、重い操作性もそのままなので、動きは遅く難易度は高い。武器を使っての攻撃やステージ内のトラップは豊富で楽しいが、基本のスライディングが出しにくくなっているのはツライところ。BGMはそれなりにいい雰囲気があって良い。

面のつなぎのデモは、日本語の字幕スーパーつきで映画風に展開する。オリジナル作品ながら、雰囲気はなかなか。

攻略本：——
裏技：【ステージセレクト】➡P.161

チキチキボーイズ

メディア対応等：8M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'92年10月16日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.0
読者の評点　7.6607

コミカル冒険活劇なのだ

【解説】カプコンの同名アーケードゲームの移植で、モンスターワールド風のアクション。アルル王国再建のために、双子の王子がドラゴンブルーアイズを求め、地界、空界、海界などを冒険する。

【ポイント】2人同時プレイの他、一部のキャラクターや演出が削除されているのは残念。だが、明るい色使いのグラフィック、コミカルなボスなど、完成度は高い。買い物要素が加わっていることも良い意味で成功している。しかし、店でコンティニューが1つしか購入できないのと、ハード以上でないとまともなラストが見れないのは不親切。

コンティニューまでもお金で買うシステムなのは許すとしても、継続プレイすると持ち金が半額になるのはズルイ。

攻略本：——
裏技：【ラウンドセレクト】➡P.166

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©1988 1992 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM 1990 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1992

チェルノブ

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●データイースト
●'92年10月16日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.25
読者の評点　8.0966

難

アトミックランナーは不滅です

【解説】'88年に発表されてから某原発事故がらみで各方面に話題を呼んだ、データイーストの同名アーケードゲームのアレンジ移植版。強化服を着たチェルノブが、悪の組織デスタリアンと戦う。

【ポイント】一部の武器の変更とグラフィックのアレンジを除けば、移植度は高く、ファン必携(ひっけい)のデキ。ただし、強制横スクロール移動や、ヘンな演出、パターン覚えの内容など、全体的にあまり一般的な作りとは言えず、アヤしいセンスとあいまって好みははっきり分かれる。アーケード版と異なるエンディング（ノーマル以上）は見もの。

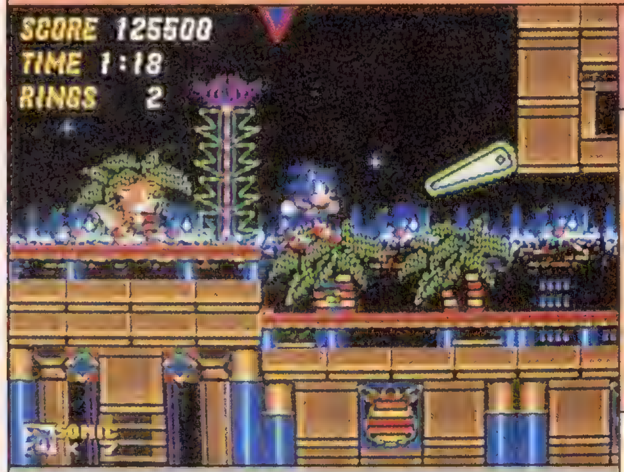
有名な文句。これがあってこそのチェルノブだ！　でも、ストーリーと設定はマイルドにアレンジされている……。

攻略本　——

裏技　【ステージとばし】【無敵モード】➡P.166

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'92年11月21日発売／6,800円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点　9.0
読者の評点　8.7364

難

主役はテイルス(♂)だったりして

【解説】その場で加速できるスピンダッシュ、新スペシャルステージ、上下分割2人同時プレイ、そして新キャラのテイルスが加わった「ソニック」の続編。サウンドは今回も中村正人氏が担当。

【ポイント】ゲーム中は無敵でサポートしてくれるテイルスやスーパースピンダッシュの追加、そして1ゾーンが各2面構成に減ったことで、前作よりテンポは大幅にアップし、仕掛けや見せ場も増えている。テイルスなしの1人プレイだと結構難しく、2人対戦プレイに処理落ちも見られるが、どれも楽しく遊べる。スーパーソニックも爽快。

50コ以上リングを集めて入れるスペシャルステージは3D視点の高速チューブに。ソニックのトゲトゲがリアル。

攻略本　小学館④、双葉社⑤➡P.146

裏技　【ゾーンセレクト】【エディットモード】他➡P.164

パワーアスリート

メディア対応等　8M bit　パスワード

●KANEKO
●'92年12月11日発売／8,500円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　5.0
読者の評点　5.2884

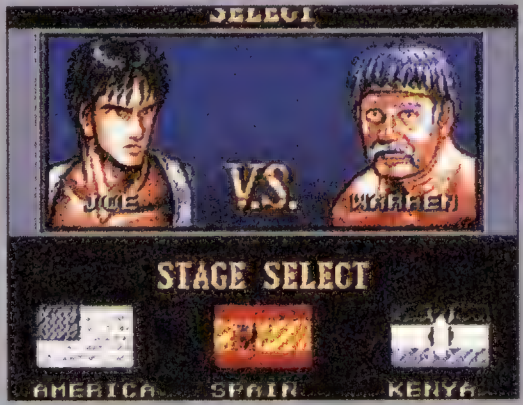
普　——

中国娘も奥行きもあるけどさぁ

【解説】スーファミでも同時発売された、KANEKOのオリジナルゲーム。1人プレイ時は主人公のジョーを操作し、各国の8人の格闘者達と戦う。システムは2本先取の一般的な格闘アクション。

【ポイント】画面に奥行きがあったり、操作も簡単で必殺技が出しやすいなど、他の格闘ものとの差別化はあるが、どれもいま一歩。キャラクターの動きや当たり判定もかなり雑で、せっかくの2人対戦プレイもあまり燃えない。1人プレイではジョーしか使えず、一般公募されたキャラもあまり生かされてない。でも、舞王のワープは笑える。

1人プレイ時には、2種類のボーナスステージが用意されている。登場するキャラはどこかで見たような奴が多い。



攻略本　——

裏技　——

©1992 DATA EAST CORP. ©1992 SEGA ©1992 KANEKO Co, Ltd.

アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス

メディア 対応等: 8M bit / パスワード

●セガ
●'92年12月18日発売／6,800円
●２人協力プレイあり

本誌の評点 7.25
読者の評点 8.0344

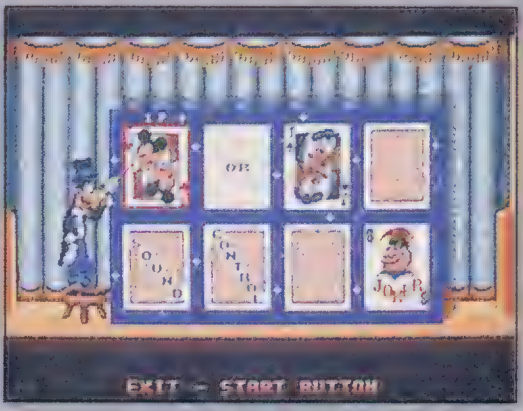
普

恋人と遊んで、楽しさ倍増

【解説】ディズニー２大スターの夢の競演が実現。２人協力プレイ時にはキャラクターによってマップも変化する。森の中や渓谷等の変化に富んだ全５ステージを、ハンカチーフ攻撃を使って進む。

【ポイント】キャラの動き、ゲームバランス、サウンド等、このシリーズならではのものに仕上がっており、子供から大人まで誰でも最後まで楽しめる。特に２人協力プレイ時の仕掛けがかなり凝っており、トロッコ、肩ぐるまジャンプ等、特筆すべき仕掛けも盛りだくさんだ。キャラの動きが遅く、展開もゆっくりしているが、低価格は良心的。

パスワードやコンフィグ画面はマジックショーをイメージした感じになっている。面ごとのパスワードもうれしい。



攻略本 ――
裏技 ――

T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー

メディア 対応等: 8M bit / 制限コンティニュー

●コナミ
●'92年12月22日発売／6,800円
●２人同時プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 7.3902

普 ――

良くも悪くもアメリカン

【解説】コナミの参入第１作。欧米人に大人気のキャラクター、T.M.N.T.の横スクロール格闘アクション。アーケード版ともスーファミ版とも若干違う内容になっている。全５ステージ。

【ポイント】キャラのアクションが多彩で、格闘ゲームとしての爽快感はそれなりにある。だが、４タイプの亀はそれほど大きな違いがなく、ボスキャラもイマイチなじみが薄い。１ステージが長いうえに変化が乏しく、スーファミ版にあった拡大投げもないため、プレイは単調になりがちだが、気晴らしにはいいかも。音声合成の質はイマイチ。

ニュースキャスターがそれっぽく状況を説明したあとからゲームは始まる。ここは亀達の出番って感じですか。

攻略本 ――
裏技 【ステージセレクト】 ➡P.167

タズ マニア

メディア 対応等: 8M bit / 制限コンティニュー

●セガ
●'92年12月25日発売／6,800円
●１人プレイのみ

本誌の評点 5.25
読者の評点 5.6486

超

喰いしんぼうバンザイ？

【解説】ジェネシスで出ていたゲームをメガドライブでも発売。アメリカアニメ「ルーニーチューンズ」のキャラから喰いしんぼうのタズが巨大な卵を求めて冒険する。竜巻攻撃と火炎攻撃が武器。

【ポイント】とにかく、ディズニーアニメもビックリの、超なめらかさを見せるキャラの動きは必見。アニメ同様、タズのコミカルなしぐさの数々も笑えることうけあい。ただし、超陰険なマップに加え、勝手に爆弾でも何でも食べてしまうタズには、手を焼かされっぱなしでもう大変。後半の複雑な仕掛けも難しすぎ。観賞用にはいいかも？

英語で何やら話す父親の話しを聞いて、よだれが垂れそうなタズの家族。話もロクに聞かずにすっ飛んでいっちゃう。

攻略本 ――
裏技 【無敵モード】【ステージセレクト】 ➡P.166

© The Walt Disney Company　Teenage Mutant Ninja Turtles® is a registerd trademark of Mirage Studios,USA ©1992 Mirage Studios,USA.Exclusively licensed by Surge Licensing Inc. ©1992 WARNER BROS,Inc. ©1992 SEGA OF AMERICA,Inc.

ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌

メディア対応等　16M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'93年1月14日発売／7,800円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点 8.5
読者の評点 8.8466

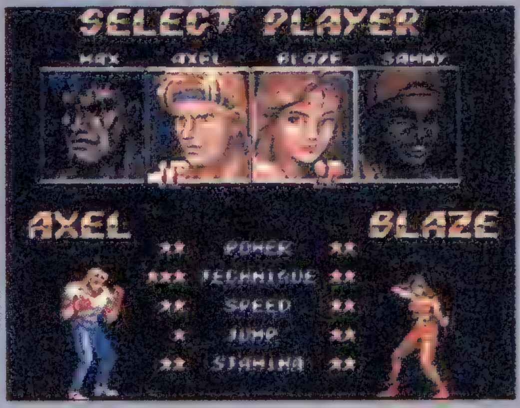
普

殴りの音が気持ち良いんスよ

【解説】新技も増えてパワーアップしたアクセル、ブレイズに加え、新キャラのマックス、サミーらの4人が、Mr.Xに捕えられたアダム救出に向う格闘アクション。全8面。音楽、古代祐三。

【ポイント】キャラの大型化、効果音や爽快感の充実度（特に打撃音）は、さすが16メガという感じ。新キャラ、マックスはイマイチだが、軽快なサミーは腕白せっかんなどの技も楽しくて○。技の音声が聞き取りにくいとか、他のゲームに似た技や敵が多いなどの指摘もあるが、完成度自体は高い。面が長いのと、終り方に変わりばえがないのは×。

キャラはより魅力的になり、技も豊富になった。対戦プレイができるのもうれしい配慮。ブレイズも色っぽいぞ。



攻略本　——

裏技　【ラウンドセレクト他】【同キャラプレイ】 他➡P.172

邪神ドラクソス

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●EAビクター
●'93年2月19日発売／8,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.5
読者の評点 3.2812

難　——

想像以上のドラクソっす

【解説】ジェネシスからの移植作で「魔界村」タイプの横スクロールアクション。ナイフ、斧、ブーメランなどの武器で敵をなぎ倒し、ゴールドリングの謎を解きながら石化した僧侶達を救出する。

【ポイント】アクションとしては単純だが、敵の出現パターンが嫌らしく、クリアのカギとなるゴールドリングのシステムも消化不良なのが残念。アイテムを取るのにしゃがまなければならなかったり、クリア条件を満たしてないと戻されるなど、海外ゲームにありがちなバランスの悪さも目につく。操作性は悪くないが、タイトルは意味不明。

途中で手に入れたリングを門にはめ込み、呪いの歌を鳴らせ。石化した僧侶達を助ければステージクリアだ。

攻略本　——

裏技　——

バットマン・リターンズ

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'93年2月19日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 4.5
読者の評点 5.6086

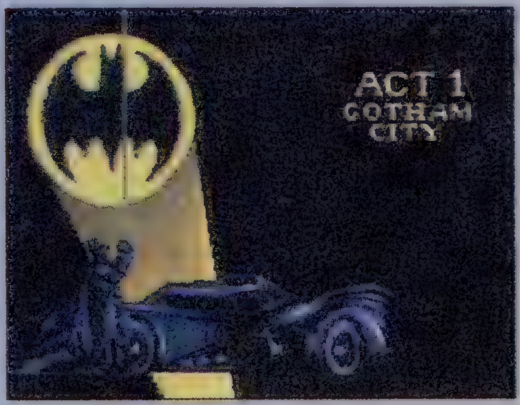
難　——

暗すぎちゃって困るわん

【解説】世界的な大ヒットを記録した同名映画をゲーム化。ザ・ペンギンとキャットウーマンによって窮地に陥れられたバットマンが、ゴッサムシティを舞台にして戦う。ロープアクションが特徴。

【ポイント】映画に合わせた設定がウリと言えばウリだが、まずは画面が全体的に暗くて見にくい。敵の攻撃も何も考えず突っ込んでくる敵が多く、バランスはかなり悪い。また進む先の視界も悪くて穴落ちが多いうえに、ワイヤーアクションも使い勝手は悪い。後半になれば、それなりに見どころは出てくるが、キャラのデキが悪いのは残念。

スポットライトに照らされて登場するおなじみのバットマン。でも、カッコいい感じがあるのはここだけかも……。



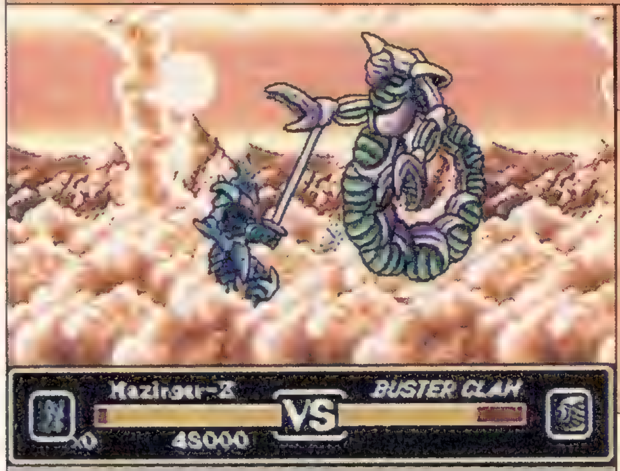
攻略本　——

裏技　——

© YUZO KOSHIRO ©1992 SEGA © 1992 Misoftsa Dinamic © 1992 ZEUS SOFT © 1993 Electronic Arts Victor Inc. BATMAN and all related characters, slogans, logos and indicia are trademarks of DC COMICS Ins. © 1992 SEGA MUSIC

マジンサーガ

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'93年2月26日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.0

読者の評点　7.2346

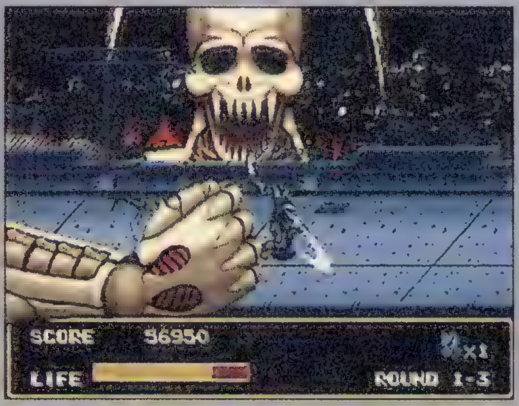
難

不気味なくらい動きがリアル

【解説】永井豪原作のコミック「マジンサーガ」をゲーム化。新技術ウルトラムービングシステムにより、多関節キャラが超リアルに動きまわる。全7面は通常モードと対戦ビッグモードで展開。

【ポイント】あの「源平討魔伝」を超える多関節キャラの動きは、生物的なリアルさを感じるほどスゴイ。とにかくこの動きを見るだけでもプレイする価値はある。だがビッグモードではマイキャラにだけ飛び道具がないことや、敵の攻撃や防御の卑怯さが気になる。また、投げ技がないのも物足りない。2人対戦モードがないのは非常に残念。

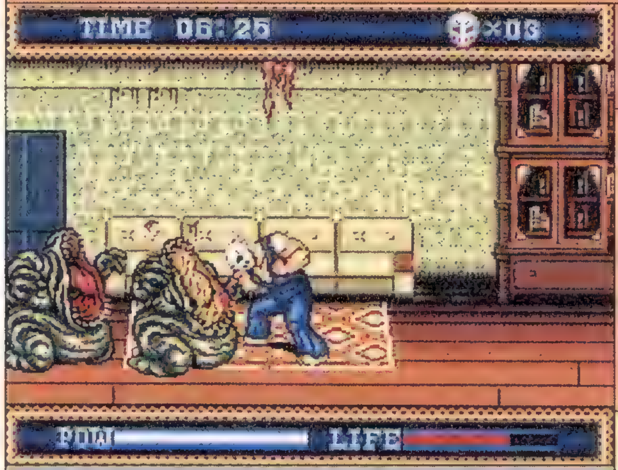
スモールモードもキャラはしっかりなめらかに動いてくれる。迫りくる巨大なボスキャラも大迫力でイカス。



攻略本	——
裏技	【ビッグモードのみプレイ】➡P.174

スプラッターハウスPART3

メディア対応等　16M bit　パスワード



●ナムコ
●'93年3月19日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.5

読者の評点　7.3385

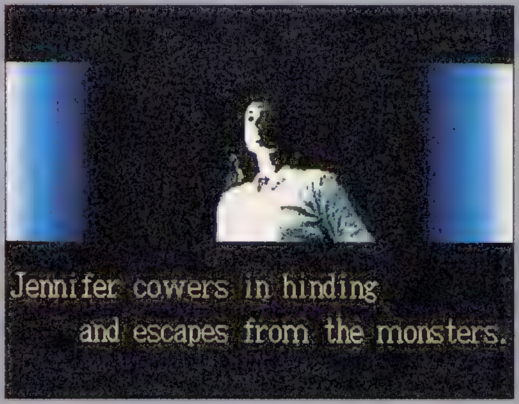
普　——

こんな家があったら住みたくない

【解説】同名ゲームのメガドラオリジナル2作目。前作で無事ジェニファーを取り戻し、子供もできたリックの平和な家庭に究極邪神の魔の手が迫る。悪魔が住み着いたわが家で、家族を捜しつつ進む。

【ポイント】主人公の操作性が格段に良くなり、一般的な殴りものアクション風になったため、シリーズ独特のB級ホラー色は薄くなった。ステージ構成も部屋に奥行きができ、マップを見ながら進むため緊迫感はあまりない。変身によるパワーアップはそれなりに快感があるが、クリア時間でストーリーが変わるのは難。でもナタ攻撃は爽快。

今回のデモは実写取り込みを使い、ホラー映画ばりの恐さを見せつけてくれる。でも全部英語なのは、少々不親切。



攻略本	——
裏技	——

ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'93年3月26日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.0

読者の評点　6.625

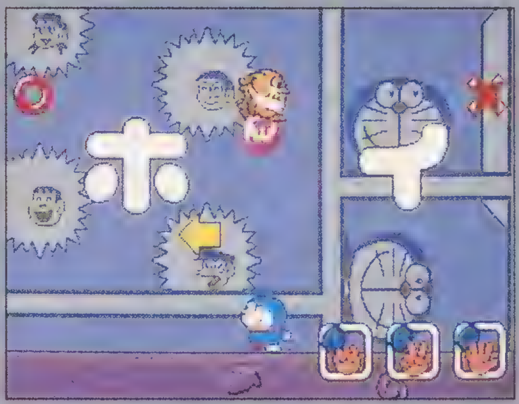
普　——

ヤッター(大山のぶ代の声)

【解説】子供たちの夢を吸い取る悪党ワンダラスにドラえもんが立ち向かうアクション。全7面＋最終面。各面の最後は、ステージボスとあっちむいてホイ勝負をする(笑)。秘密の道具も多数登場。

【ポイント】ドラえもんの表情やアクションパターンはそこそこ用意されているが、肝心のゲーム部分が単調で調整不足。アカ抜けないキャラの動きや、しっくりしない操作性に加え、穴落ちの多さが難易度を上げている。オプションや最終面の椅子取りゲームはなかなか面白いが、大山のぶ代の声はイマイチ。文具セットはプレゼントに最適？

ジャンケンの法則は、落ちついて観察すれば見切れる。でも、最終面までこればっかりだとサスガに飽きる……。



攻略本	小学館⑤➡P.146
裏技	——

©ダイナミック企画　原作／永井豪　©1992 SEGA ©NAMCO,LTD. 1993 © 藤子・小学館・テレビ朝日　©1993 SEGA・1993 小学館プロダクション

GODS

メディア対応等　8M bit　パスワード

●PCMコンプリート
●'93年3月26日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.25
読者の評点　5.7272

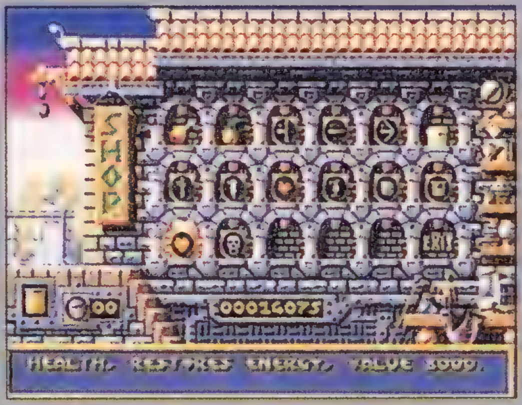
難　——

勇者ヘラクレスが戦うのだ

【解説】イギリスで大人気だったアミガのゲームの移植。主人公のヘラクレスが4人の悪神から世界を取り戻すのがゲームの目的。アイテムを使いつつパズル性の強い4つのステージを進んでいく。

【ポイント】質感のあるグラフィックやBIT MAP BROTERSのノリのいいBGMは、地味ながらなかなかシブイ。謎解きはそれなりに頭を使うが、敵が卑怯なうえに、アイテムを拾う時に攻撃できないなど、基本的な操作がかなりツライ。パズル性が強いわりに、ヒントがストレートすぎるので、強制的な作業になりがちで楽しめないのも難。

敵を倒してお金を稼ぎ、商人と取引。武器の他にも体力回復などのアイテムなど、さまざまなものがあるぞ。



攻略本　——
裏技　——

バトルトード

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'93年3月26日発売／6,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点　7.0
読者の評点　6.5416

難　Good

イカすマッスルおいらはカエル

【解説】ファミコンでも出ていた海外ゲームの移植版。さらわれた女性と仲間を助け出すため、筋肉質のカエル2匹が戦う。メインは格闘だが、他にシューティングやパズル的な要素などもある。

【ポイント】絵はファミコン並みで地味だが、カエル達のアクションは豊富で痛快。各面によってルールや進み方が違うので、それぞれで新鮮味があるのも良い。BGMもマイナーテンポでノリがいい。基本的に死んで覚えるタイプなので、難易度は高く、最後まで行くのもかなり長い。2人プレイは足の引っ張り合いになるだけでイマイチ。

仲間がさらわれたのをトードたちに知らせる博士(?)。ここで早速トードたちの出番がやってきたってわけね。

攻略本　——
裏技　——

ウルトラマン

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●マーバ
●'93年4月9日発売／5,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.75
読者の評点　6.8636

難　——

ヘアッジョアッダァアッ！

【解説】スーファミで出ていた同名ゲームの移植。ウルトラマンを操作し3分以内に怪獣を倒す。登場する怪獣は10匹。エネルギーによって八つ裂き光輪やスペシウム光線など4つの必殺技が出せる。

【ポイント】スーファミ版から2年遅れての登場となったが、変身時の拡大処理や操作系の違いの他は、ほぼ同じ内容。各面の舞台設定がテレビと同じなのは、ファンにはうれしいが、キメ技がスペシウム光線だけなことや、基本的にジャンプキックのみで攻略できるのは残念。効果音やエンディングもイマイチ。値段は安いのでおトクかも。

おなじみの変身シーンもこのとおり入っている。ただし、スーファミ版のような拡大処理を見られないのが残念。

攻略本　——
裏技　——

©1991,1992 THE BITMAP BROTHERS ©PCM COMPLETE 1992 MADE IN JAPAN ©1991 RARE LTD.,LICENSED TO TRADEWEST BY RARE CO-IN,INC. © 円谷プロ　©MA-BA 1993

餓狼伝説 宿命の闘い

メディア対応等 12M bit 制限 コンティニュー

●セガ
●'93年4月23日発売／8,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 7.5
読者の評点 7.9385

普 Good

ポスト「ストII」の一番手はコレ

【解説】ＮＥＯ・ＧＥＯで発表された格闘ゲームの移植。基本部分の忠実な移植に加え、敵キャラを操作できるモードがつき、対戦の面白さをより全面に押しだしている。格闘家は全部で８人。

【ポイント】ボーナスステージがないのは許せるとしても、ビリーとホアの２人がカットされてるのは残念。ゲーム部分は、２ラインバトルが一応再現され、必殺技も非常に出しやすくなっており、初心者でも十分遊べるのが良い。またメガドラオリジナル要素の仲間の乱入もなかなか面白い。動きにやや軽さを覚えるが、バランスの良い１本だ。

ダック対リチャードといった、敵キャラどうしの対戦ができるのはうれしい。でも２人カット分は大きい減点要素だ。

攻略本 ——
裏技 【クレジット増】【ギースが使える】他➡P.151～152

ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦

メディア対応等 4M bit 制限 コンティニュー

●ＥＡビクター
●'93年4月29日発売／8,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 6.4444

難 ——

最後までやる時間と根性はある?

【解説】ＥＡのジェネシス作品をメガドラ用に発売したもの。子象のロロが、悪のサーカスに連れ去られた母を探して旅をする。４種類の仲間の動物たちと交替し、各能力を生かした攻略もできる。

【ポイント】４種類の動物達を使い分けて各ステージをクリアするという、パズル的な要素はなかなか面白い。操作性にもあまりクセがなく、ゲーム自体もそれなりに練られている。だが基本的に１発死のくせに一部のボスが強すぎたり、広大なマップを最後までクリアしないとエンディングが見れないのもヒドイ。セーブがないのもツラすぎ。

１面クリアするごとに、マップが１ピース表示される。道が分岐するので、後半はかなり時間がかかって厳しい。

攻略本 ——
裏技 【無敵モード】【サウンドテスト】➡P.163

007・死闘

メディア対応等 4M bit 制限 コンティニュー

●テンゲン
●'93年5月14日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 5.7

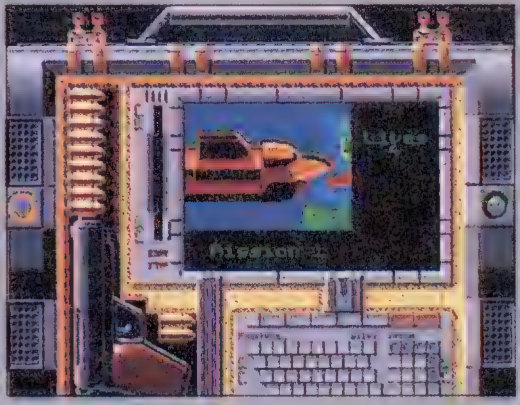
普 ——

キャラの動きはヘンになめらか

【解説】映画でおなじみの「007」をゲーム化。英国諜報員ジェームズ・ボンドを操って、世界征服を企む秘密結社のアジトを破壊していく。お約束のボンドガールたちも登場する。全４面＋α。

【ポイント】ゲームバランスは他の海外モノ同様難しい。完全なパターンゲームなので慣れるとサクサク進むが、全４面というステージ構成はやはり物足りない。特殊武器が役立たずで進む先がわかりにくいのは困るが、ボンドのしぐさやサメに食べられるシーンは、なかなか良い。ボスは映画に出てきたキャラが総登場するが、攻略は単調。

アタッシュケースに詰められた秘密の送信機でアジトの位置を確認。各面は火山面あり、シャトル基地ありと多彩。



攻略本 ——
裏技 ——

©1991 SNK CORP. ©TAKARA CO.,LTD.1993 ©1992 A VECTRODEAN©1993 Electronic Arts Victor Inc. ©TENGEN LTD.／DOMARK GROUP LTD.／EON Products LTD.／MAC B. INC.Gun Symbol Logo ©DANJAQ S.A.and UNITED ARTISTS COMPANY

スノーブラザーズ

メディア対応等　8M bit　パスワード

●テンゲン
●'93年5月28日発売／7,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点	6.25
読者の評点	7.1052

普　——

実は50ステージ以降が本番

【解説】東亜プランの同名アーケードゲームの移植版。全50面にオリジナル面が20面加わっている。雪だるまのニックとトムが、捕らわれのお姫様の救出に向かう。販売テンゲン、開発東亜プラン。

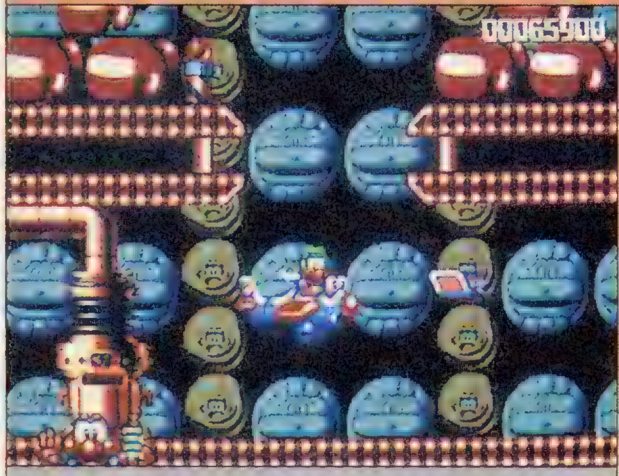
【ポイント】固定画面の中で敵に雪をぶつけ、それを転がして倒すというシンプルな内容は、誰にでもとっつきやすくて良い。キャラクターもコミカルで、オリジナル面の展開もなかなか笑える。だが、どのステージも単調で、繰り返し遊ぶのには適しておらず、ラストも地味。友達と2人同時プレイで盛り上がるのがちょうどいいのかも。

東亜ものとしては珍しく優しい(?)色使いのデモ。それにしても雪だるまのクセに好物がお寿司とはなんとも……。

攻略本	——
裏技	——

ジェームスポンドⅡ コードネーム・ロボコッド

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●EAビクター
●'93年6月9日発売／5,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.5
読者の評点	5.8

難　——

史上最強の"縁起もの"ソフト

【解説】自在に胴を伸縮できるロボット鱈（たら）が主人公のアクションゲーム。全14ステージ。踏みつけや乗り物による体当りで敵を倒しながら、あちこちに配置されたペンギン型爆弾を回収する。

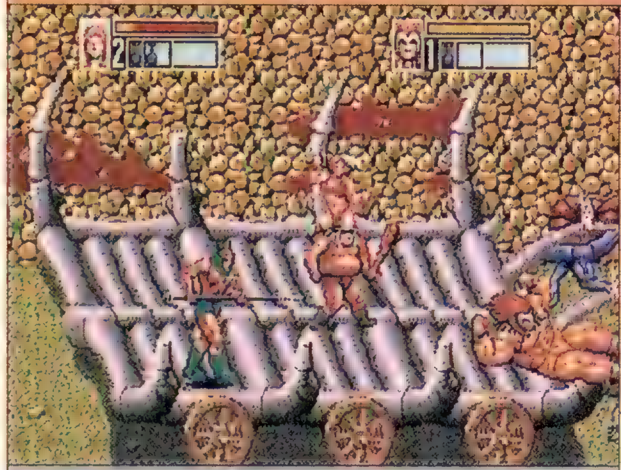
【ポイント】際限なく胴が伸びるというバカバカしいアクションや、日本人の感覚から大きくズレているグラフィックは、それなりに笑えるが、ステージは全体的に広くて淡々（たんたん）としがち。BGMが軽いノリで楽しく遊べるが、敵キャラの動きやトラップの配置が少々意地悪で、クリアには根気と繊細（せんさい）なコントロールがいる。バ◎ゲーマニア向け？

ゲームオーバーになるとペンギン達に食べられちゃう。見てくれはこんなんだがタラはうまいからしょうがない？

攻略本	——
裏技	【5分間無敵モード他】 ➡P.156

ゴールデンアックスⅢ

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'93年6月25日発売／6,800円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点	5.0
読者の評点	6.2584

難　——

ギリウスは見送るだけ

【解説】同名シリーズ最新作にしてメガドラオリジナル作品。キャラクターが4人に増え、2人プレイ時にはいろいろな合体魔法や合体攻撃も可能。他に格闘対戦モードもついている。全7ステージ。

【ポイント】合体魔法や2段ジャンプ、分岐するマップ構成など、新しい試みもいろいろ入っているが、基本的にグラフィックが悪く、操作性もイマイチ。ステージ構成やBGMもノリが悪く、ザコもいやらしい強さがあって、爽快感はあまりない。4人に増えたキャラクターの中では獣人がなかなかかいいが、ウリの魔法に迫力がないのは残念。

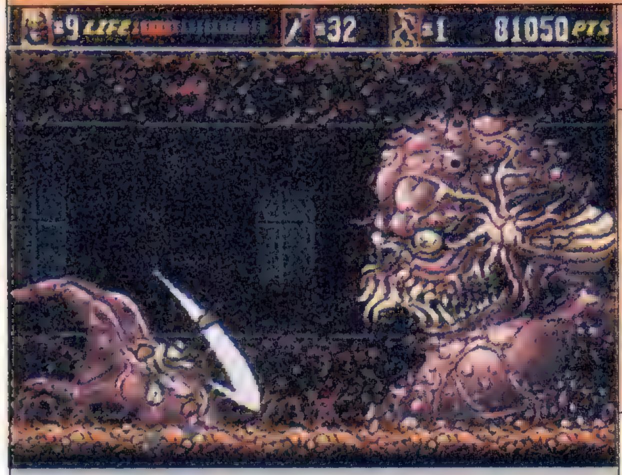
これが噂の合体魔法。キャラの組み合わせでいろんなパターンが出現するが、ハデさは乏しい。合体技もあり。

攻略本	——
裏技	【ステージセレクト】 ➡P.154

©TENGEN Ltd. ©TOAPLAN Co.,Ltd ©1991 Milenium ©Bulfrog Productions Ltd. and Electronic Arts Ltd.,1990.1992.©1993 SEGA

ザ・スーパー忍II

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'93年7月23日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	8.1157

難　Good

新技満載でムサシ再び

【解説】前作から数年後、新生NEO・GEEDが、影の支配者シャドー・マスターのもと仇敵(きゅうてき)ジョー・ムサシとの最終決戦を繰り広げる忍シリーズ続編。使える忍術は前作同様4つ。全7ラウンド構成。

【ポイント】主人公のムサシに三角跳びやダッシュ斬りなどの新しいアクションが盛り込まれたおかげで、キャラクターの動きは多彩。各ラウンドも馬乗りステージやサーフィンステージといった新要素が追加され、仕掛けや演出面もパワーアップ。ただ、後半面で意地悪なマップデザインが多いのは難点。古代サウンドじゃないのも賛否あり。

今回は馬乗りステージやサーフィン面なども登場し、パターンも多彩になった。どっかで見たなんて言わないでね。

攻略本	——
裏技	【無限手裏剣】【無敵モード】➡P.155

エコー・ザ・ドルフィン

メディア対応等　8M bit　パスワード

●セガ
●'93年7月30日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	8.0
読者の評点	8.1294

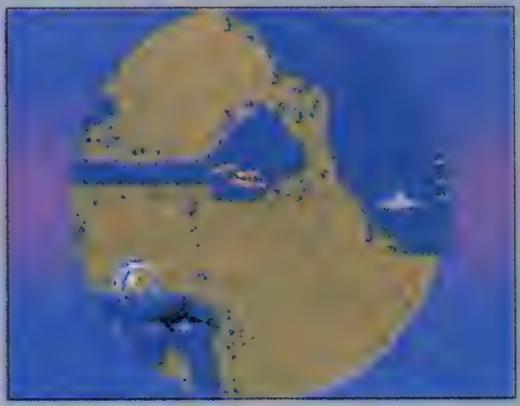
超　Good

やさしい心で遊んでくださいね

【解説】海外ジェネシスで話題を呼んだ海洋アクションゲームを日本語化して移植。竜巻にさらわれた仲間を助けるため、イルカのエコーを操作し、大いなる謎を解明していく。全27ステージ。

【ポイント】とにかくグラフィックが文句なく美しい。イルカやその他の海洋生物たちも流麗な動きを見せて非常にリアル。移植にあたり、メッセージの日本語化とマップの調整がなされたため、難易度は下がっているが、基本的に頭を使ったマップ攻略とテクニックが必要。中盤以降は意外な展開を見せて面白いが、マップも広く、敵も卑怯(ひきょう)。

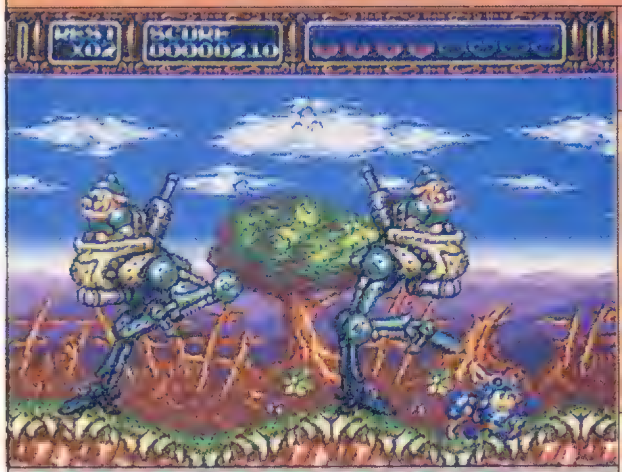
エコーは超音波を反射してマップを見ることもできる。エサや空気がないと死んでしまうので、常に注意が必要だ。



攻略本	——
裏技	【無敵モード】【ステージセレクト】他➡P.150

ロケットナイト アドベンチャーズ

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●コナミ
●'93年8月6日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	7.9495

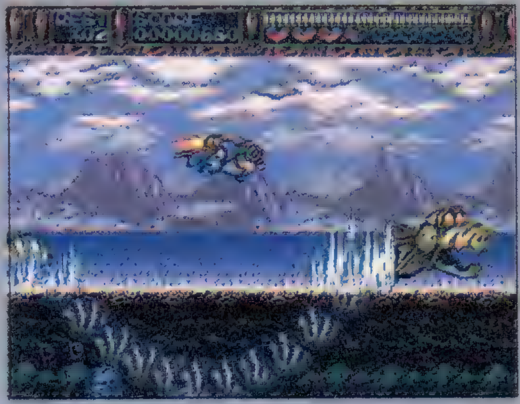
難

メガドラのスター誕生！（らしい）

【解説】コナミのメガドラオリジナルキャラ"スパークスター"が活躍する冒険活劇アクションゲーム。ロケットアタック等の技を駆使し、全7ステージをクリアする。シューティング面もあり。

【ポイント】コナミ久々のオリジナル作品だが、操作性、演出などどれを取ってもソツがない。またサウンドも世界観に合っていて良い。基本的に覚えゲーだが、ロケットアタックの使いどころが後半であまりなく、長めの面構成やしつこい敵などとともに、なかなか根気がいる。キャラクター自体の魅力はイマイチだが、意欲作ではある。

面の中には横スクロールのシューティングステージもある。高速で爽快だが、見切るのが結構大変？



攻略本	——
裏技	【クレイジーハードモード他】➡P.176

©1993 SEGA ©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ウィザード・オブ・イモータル

メディア対応等: 16M bit / パスワード

●ＥＡビクター
●'93年８月10日発売／9,800円
●１人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 7.3636

難: ——

右だ左だ戦う爺さま疲れるのう

【解説】海外で人気のあったゲームの移植。クォータービュータイプのダンジョンの奥に潜む大魔法使いモーダミアを目指し、老魔法使いがトラップや謎を解明しつつ進んでいく。全８レベル。

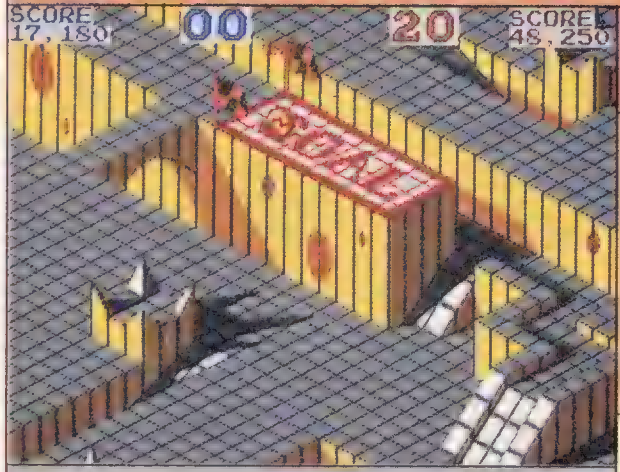
【ポイント】全体的に漂う剣と魔法の世界観と、敵の残骸が画面上に残るリアルさが独特で斬新。また疲労度が取り入れられた戦闘シーンも独特で、敵の死に方もまっぷたつに裂けたり、内臓を出したりとかなり残酷。基本的にダンジョン内にヒントは少なく１発で死ぬトラップがほとんどで、後戻りできないのはかなり不親切。雰囲気だけは○。

敵と遭遇し戦闘シーンになると、このような画面に。疲労度に気をつけつつやっつけると敵は無残な死を見せる。

攻略本: ——
裏技: ——

マーブルマッドネス

メディア対応等: 4M bit / コンティニューなし / マウス対応



●テンゲン
●'93年８月13日発売／6,800円
●２人同時プレイあり

本誌の評点 7.0
読者の評点 8.0833

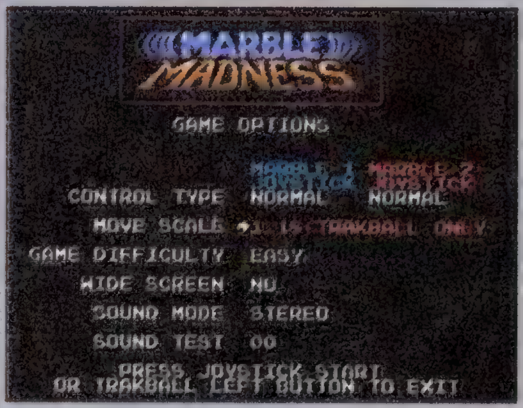
難: Good!

シュールな世界を進むビー玉

【解説】'84年にアタリゲームが出した名作アーケードゲームを完全移植。障害物だらけの３Ｄコースの中にいるマーブル（ビー玉）を動かし、制限時間内に画面上のゴールに運ぶ。全６ステージ。

【ポイント】当時のアーケード版を遊んだことがある人には涙モノの１本。淡い色調のグラフィック、ＦＭ音源を使ったＢＧＭなどの移植度は非常に高い。マーブルの操作はマウス（トラックボール）でもできるが、ポーズがかかりやすく使い勝手はイマイチ。パッドでも十分遊べるのは良いが、難易度が高いわりにコンティニューがないのは×。

豊富なオプション設定は、マウスカウントや画面の比率を変えることも可能。これでハイテクニックも養えるぞ。



攻略本: ——
裏技: ——

キリング・ゲームショー

メディア対応等: 8M bit / 制限コンティニュー

●ＥＡビクター
●'93年８月20日発売／8,900円
●２人交互プレイあり

本誌の評点 5.0
読者の評点 ——

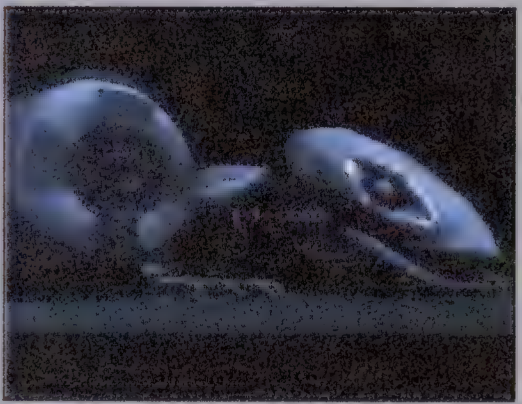
難: ——

酸に追いつかれる前に脱出せよ

【解説】海外のアミガ版からの移植。パワードスーツを操作して、下から迫る溶岩に触れないように迷宮の中から脱出するのが目的。全12レベル、各レベル２面ずつの計24面で構成されている。

【ポイント】設定が残酷で、アメリカではタイトルまで変えられたという、いわくつきのソフトだが、移植度自体はアミガ版にかなり近く、操作性もかなり良くなっている。しかし、ゲームのほうは、結局キーをはめていくだけの単調な内容なので、面白味は少ない。敵の出現もかなり意地悪で、穴落ちも多い。オートリプレイもあまり意味なし。

オープニングや中間デモはオリジナルのアミガ版に忠実に移植されている。シグノシスらしいデザインがイカスぞ。



攻略本: ——
裏技: ——

©1991,1993 Will Harvey and Electronic Arts ©1993 TENGEN LTD. ©1984 ATARI GAMES ©Psygnosis LTD. 1991 ©1993 Electronic Arts Inc.

ジュラシック・パーク

メディア対応等　16M bit　パスワード

●セガ
●'93年8月27日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.0
読者の評点　6.44

難　——

恐竜モードでも遊べるの

【解説】S・スピルバーグの同名映画をゲーム化。ジュラシックパークを舞台に、人間と恐竜が戦う。主人公はグラント博士と恐竜の2つから選択でき、キャラによってシステムやマップ構成も変わる。

【ポイント】取り込み風のグラフィックは映画の雰囲気をそれなりに再現しておりなかなか良い。人間と恐竜が選べるのは面白いのだが、操作性はあまり良くなく、恐竜の時はかなり大味な感じ。マップ構成はそれなりに変化に富んでいて良いが、進む先が見えずハマることも多い。映画を観た人なら感心できる場面もあり、BGMや効果音も○。

ラプターモードを選ぶとプレイヤーは恐竜に。映画では観れない形だけに、結構新鮮。ザコを食べれるのは爽快！

攻略本　——
裏技　——

ガンスター ヒーローズ

メディア対応等　8M bit　無限コンティニュー

●セガ
●'93年9月10日発売／8,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点　8.25
読者の評点　9.1543

難

メガドラアクションの最高峰！

【解説】実力派の制作集団トレンジャーが贈(おく)るバリバリの痛快アクション。武器合体システムにより14種類のショットが使用可能。眠りから醒(さ)めたガンスターズが帝国の野望を叩く。全7ステージ。

【ポイント】グラフィック、魅力的なキャラ、ハデな効果音、笑える敵などあらゆる要素で水準が高く、撃ちまくりの爽快感もメガドラ随一のデキ。高度な技術力による多関節キャラも見ごたえがあるし、スゴロク面も面白い。後半面が長く、武器選択をしくじるとダレがちになるが、やり込めば面白さは増す。だがエンディングはややイマイチ。

デモで語られるガンスターズの過去。ちなみに難易度によって敵の動きも大幅に変わってくるから、長持ちするぞ。

攻略本　——
裏技　——

マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'93年9月23日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.0
読者の評点　——

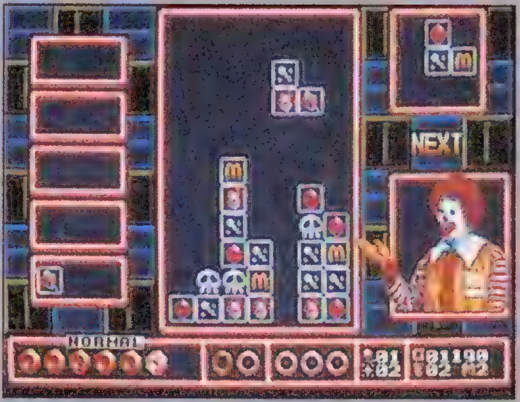
普

ドナルドはコワイけど、良作です

【解説】マクドナルドのイメージキャラクターでおなじみのドナルドを主役にした作品。魔法とハンカチーフ移動を駆使して、ドナルドが宝探しの冒険に出る。全4ステージ。開発はトレジャー。

【ポイント】日本ではあまりなじみのないキャラのゲームだが、アクション部分はしっかりしており、内容的にも水準以上のものはある。ボスの攻略方法が、少々わかりにくく、話の展開も強引な部分があるが、細かい面の区切りごとにパスワードが取れたり、ミニゲームがあったりするのはうれしい。世界観にやや統一感がないのは少々残念。

ゲーム中には、ミニゲームでアイテムを稼げる場所もある。これが意外と楽しいんだけど、ドナルドはコワイかも。



攻略本　——
裏技　【英語モード】【ステージセレクト】➡P.173〜P.174

©1992 UNIVERSAL CITY STUDIO INC & AMBL IN ENTERTAINMENT. INC.©1993 SEGA ©1993 SEGA, 1993 TREASURE ©1993 Mc-donaid's Corp.　SEGA ©SEGA 1993 TREASURE

ストリートファイターIIダッシュプラス

メディア対応等: 24M bit／無限コンティニュー／6Bパッド

●カプコン
●'93年9月28日発売／9,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 8.75
読者の評点 8.9417

難

カプコンじゃダッププラと呼ぶらしい

【解説】'91年に登場し、世界的な大ヒットを記録した人気格闘ゲームのアレンジ移植版。多人数プレイができるグループバトル、新技やスピード調整ができるエキサイトモードが新たに追加された。

【ポイント】キャラの動きやゲームバランスの移植はほぼ完璧。6Bパッドを使えば、操作関係もアーケード版とほぼ同じ程度に楽しめる。またタイトルは「ダッシュ」ながら、内容的にはアーケード版「ダッシュターボ」とほぼ同じなのもうれしい。ただし、グラフィックやサウンドはスーファミ版より弱い。グループバトルは意外に遊べて○。

大容量24メガROM使用により、他機種版にないオープニングデモやコンティニュー時のアニメも追加されている。

攻略本	——
裏技	【必殺技のみモード】他 ➡P.161

アラジン

メディア対応等: 16M bit／制限コンティニュー

●セガ
●'93年11月12日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.0
読者の評点 ——

難

これぞディズニーの真骨頂！

【解説】ディズニーの同名映画をセガ・オブ・アメリカとヴァージンゲームスがゲーム化。秒間60コマのキャラクターパターンにより、なめらかな動きを再現。各面は映画どおりに展開。全11面。

【ポイント】さすがにディズニー作品だけあって、キャラクターの動きには目を見張るものがある。若干(じゃっかん)ふわついたアラジンの動きと、意外と長い剣の当たり判定には慣れが必要だが、ステージ構成は映画の展開と同じく飽きが来ない。攻略がシビアでアクション的な魅力に欠ける点もあるが、全体的な雰囲気(ふんいき)は出色のデキ。細かい描き込みも◎。

面クリア後には、各種のボーナスステージも用意されている。キャラクターの絵も映画の雰囲気そっくりでグー。

攻略本	——
裏技	——

フリントストーン

メディア対応等: 4M bit／制限コンティニュー

●タイトー
●'93年11月19日発売／3,880円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 ——

難 ——

合い言葉は「ヤバダバドゥ〜!!」

【解説】アメリカの同名アニメを題材にした、マリオタイプのアクションゲーム。自称冒険王のフレッドが、家族や仲間の頼まれごとのため棍棒(こんぼう)片手に大活躍する。懐かしのキャラも勢ぞろい。

【ポイント】キャラクターの動きがコミカル、山あり海あり砂漠ありの多彩な冒険が楽しめる……というのがウリだが、とりあえずは値段がやたら安くて良い。ただし、ゲーム内容はファミコン版とほぼ同じで、不条理な面構成や陰険なトラップも多く、完全な覚えゲームとなっているのは難点。日本でなじみの少ないキャラなのもイマイチ。

某金融会社のイメージキャラにも使われたことのあるフリントストーン一家。どうやらフレッドはお調子者らしい。

攻略本	——
裏技	——

© CAPCOM 1991,1992,1993. ALL RIGHTS RESERVED. ©Disney characters,artwork and music © The Walt Disney Company ©TAITO CORP.1993 ©HANNA BARBARA Licensed by NIPPON COLUMBIA CO.,LTD.LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

スペース・ファンキーB.O.B.

メディア対応等：8M bit／パスワード

●ＥＡビクター
●'93年11月19日発売／8,900円
●１人プレイのみ

本誌の評点 5.25
読者の評点 ──

難 ──

ボブボブボブボブボブボブゥー！

【解説】ジェネシスのコミカルアクションの移植。宇宙ドライブの途中で事故にあった機械生命体のB.O.B（ボブ）が、墜落（ついらく）した惑星からの脱出をはかる。大きく分けて全３ステージ、50面構成。

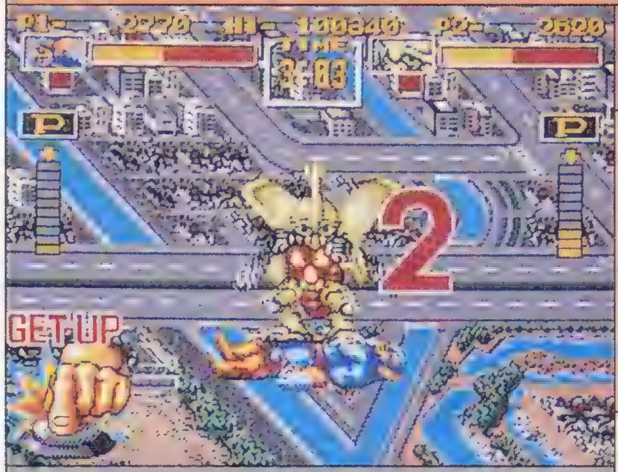
【ポイント】ボブのふざけた動作や、ヘンな敵キャラなどは面白いのだが、操作性を含めゲーム自体がやや地味なのが残念。ボブがやられた時やデモのメッセージには味があるが、結局のところ惑星（ステージ）が３種類しかなく、それぞれの展開も単調。つまるところバ◎ゲー愛好者向けだが、パスワードをちょくちょく見れるのは良い。

オープニングはもちろん、ステージクリア時や、ミスした時のボブのひとことがナンセンスで笑えるのだ。

攻略本 ──
裏技 ──

キング・オブ・ザ・モンスターズ®

メディア対応等：8M bit／制限コンティニュー



●セガ
●'93年11月26日発売／6,800円
●２人対戦プレイあり

本誌の評点 6.25
読者の評点 ──

難 ──

怪獣映画のノリをそのまま再現!!

【解説】街を壊しまくる怪獣達が主人公という、NEO・GEOの初期に出た格闘アクションの移植。市街地や工場地帯、古都などの日本を代表する都市を舞台に、４体のモンスター達が対決する。

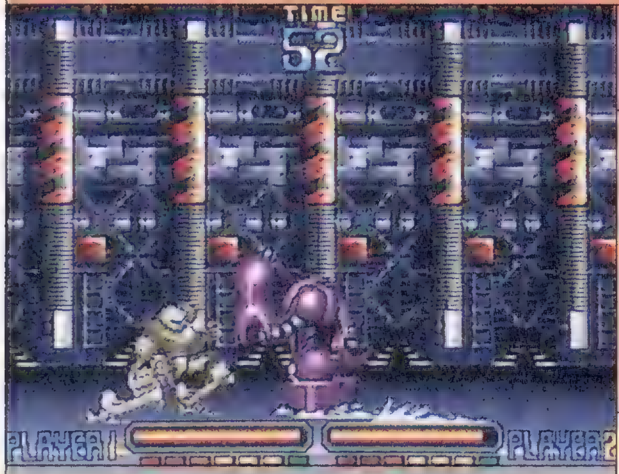
【ポイント】ゲームアイデアは面白いが、オリジナルのNEO・GEO版よりも選べるキャラクターの数が２体減っている、協力プレイができないなど、スケールダウンした点が目につき、原作が持っていた勢いがないのは残念。なかなか当たらない飛び道具や、技の少なさによる単調なゲーム展開も飽きやすい。街を破壊する爽快感もやや低い。

スーファミ版同様、選べるキャラはたったの４体になってしまっている。グラフィックもイマイチな感じ。

攻略本 ──
裏技 ──

ヘビーノバ

メディア対応等：メガCD／制限コンティニュー



●マイクロネット
●'91年12月12日発売／6,800円
●２人対戦プレイあり

本誌の評点 6.0
読者の評点 4.7562

普 ──

スペースオペラ的ロボ格闘ゲーム

【解説】MEGA-CD本体と同時発売されたロボットアクション格闘ゲーム。プレイヤーは、21世紀の地球を舞台に、対アキロフ星人用の訓練を受けたHEAVYDOLL隊の一員となって戦う。

【ポイント】人間らしい動きを持たせようとしたロボットのなめらかな動きはそれなりに悪くない。しかし、その分反応が遅くなってしまっており、アクション的にも、しゃがみとジャンプ中に攻撃が当たらない、反転がかなり遅いなどの理不尽さが出ている。意味のない１人プレイのマップや、地味で少ないロボットも×。ＣＯＭも強すぎる。

シブい雰囲気が漂うオープニングだが、入ってる歌がミスマッチな感じ。MEGA-CDだからといってもこれは蛇足？

攻略本 ──
裏技 【いきなりエンディング】他➡P.172〜173

©1993 Chris Gray Enterprises,Inc. and Electronic Arts／Electronic Arts Victor ©SNK 1991 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1993 ©MICRONET 1991

アーネスト・エバンス

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー

●ウルフチーム
●'92年12月20日発売／7,300円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.5
読者の評点　6.4074

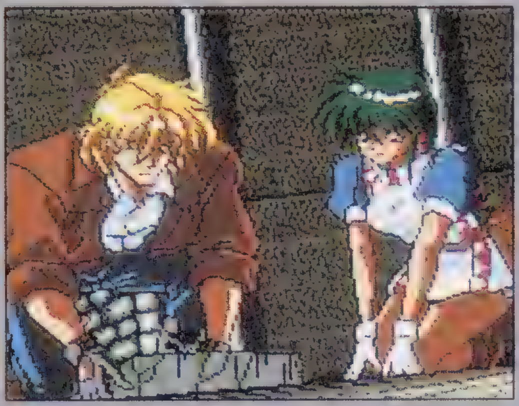
難　—

あやつり人形のような動きに驚嘆!?

【解説】インディー・ジョーンズばりの主人公、アーネスト・エバンス（声：矢尾一樹）が、伝説の秘宝を求めて世界各国で活躍する冒険活劇アクション。多関節で構成されたキャラの動きが特徴的。

【ポイント】「源平討魔伝」を思わせる多関節構成のキャラクターは、見ていてなかなか面白いものがある。だが、実際の動きはあまりなめらかでなく、当たり判定も大ざっぱなうえ、操作性もかなり悪い。ステージはそれなりに多彩だが、後半ステージは特に短く、エンディングも消化不良。ビジュアルも統一感があまりなく、絵もイマイチ。

「エル・ヴィエント」でおなじみのアネットも友情出演。声は皆口裕子。でも、絵がカットによって雑なのは残念。



攻略本　—

裏技　【ステージとばし】➡P.147

プリンス・オブ・ペルシャ

メディア対応等　メガCD　バックアップ 12コ

●ビクター音楽産業
●'92年8月7日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.25
読者の評点　6.6307

難　—

薬を飲むときは手を腰にあてて

【解説】'89年に発表された同名の海外パソコンゲームの移植。ジャファーに幽閉（ゆうへい）された姫を1時間以内に救うため、若者が罠（わな）だらけの迷宮を進む。独特の動きと、ショッキングな死亡シーンが特徴。

【ポイント】他機種版と比較するとやや見劣りする部分もあるようだが、ゲーム自体の移植はちゃんとできている。だが、キャラの動きになめらかさがイマイチ足りないことや、基本的な操作性が悪く、剣さばきがあまり楽しめないのは残念。マップ構成も若干（じゃっかん）もとと違っており、攻略も難しい。アニメデモも世界観に合っておらず、蛇足的。

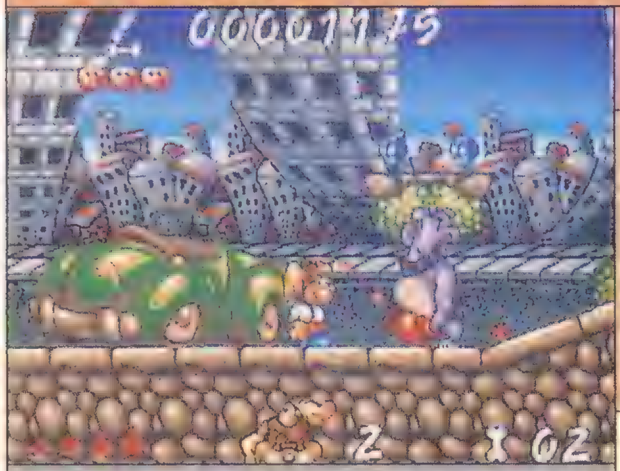
ＣＤお約束（？）のアニメデモは、絵がイマイチ世界観に合っていない感じ。拡大縮小処理も大ゲサで意味なし？

攻略本　—

裏技　—

ワンダー・ドッグ

メディア対応等　メガCD　パスワード



●ビクター音楽産業
●'92年9月25日発売／7,200円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.0
読者の評点　6.7575

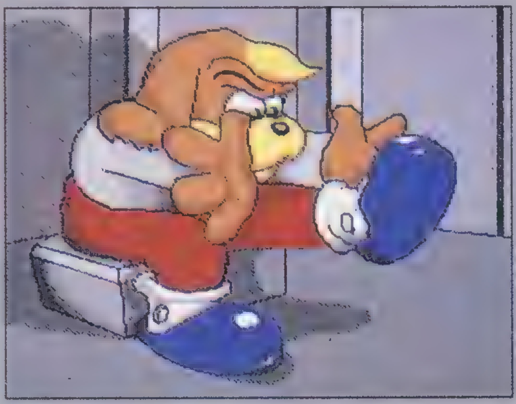
難　—

バウバウお犬の頭にウ○コ?

【解説】ワンダーメガのイメージキャラを主人公にしたサイドビューのアクション。ワンダードッグのジョーイが星を投げたり、穴掘りをしたりしてステージを進む。海外センス爆発のデモは必見。

【ポイント】ゲームの制作はイギリスのコア・デザイン社が手掛けているだけあって、キャラや背景のグラフィックなどは、独特の味がある。しかし、ゲーム自体は古いタイプなので、新鮮味はほとんどない。ゲームもテンポがあまり良くはなく、マップも単調な構成が目立つ。1面ごとのパスワードは親切だが、イマイチ日本向けではない。

これがバカウケ必至のオープニングデモ。子犬のジョーイの表情に海外もののセンスがプンプンしてていいのだ。



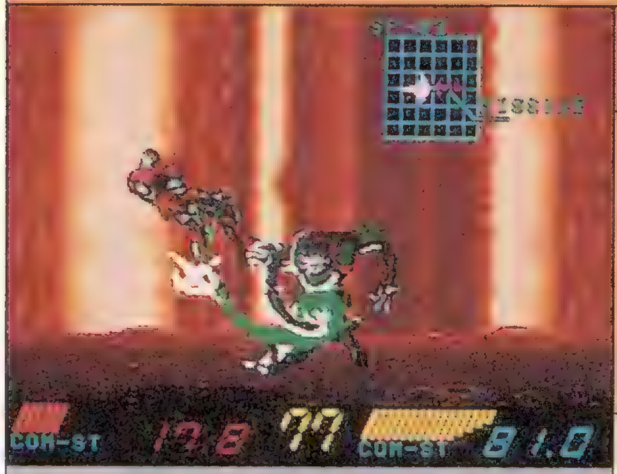
攻略本　—

裏技　—

©1992 Broderbund. ©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES.,INC. ©1992 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. ©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC. ©1992 CORE DESIGN, LIMITED. ©WOLF TEAM

BLACK HOLE ASSAULT

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー



●マイクロネット
●'92年10月23日発売／6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　6.25
読者の評点　6.7793

普　——

英語のナレーションは新しい

【解説】前作「ヘビーノバ」から数年後の世界を描いたロボット格闘アクションの続編。1Pモードでは2体のロボットから選択し地球外生命体と戦う。対戦モードは8体のロボットから選択可能。

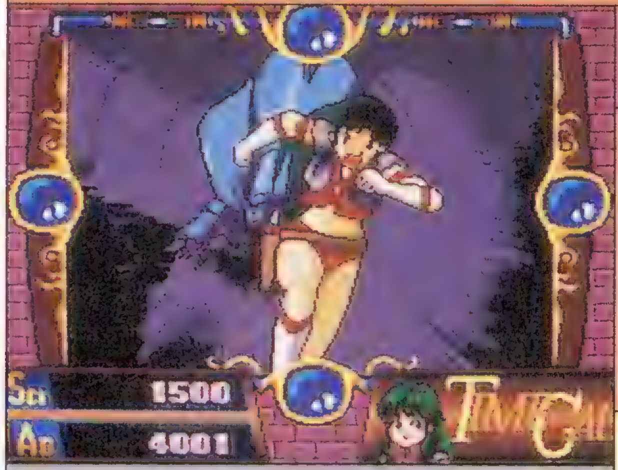
【ポイント】ロボットのデザインや演出などは、前作よりもはるかに良くなっており、デモの英語によるナレーションも驚かされる。対戦もそれなりに楽しめるが、基本的に防御がないのでただの殴り合いになってしまうことが多いのは難。1Pモードはビジュアルの絵のレベルが低く、最後のボス攻略も少々単調。全体的に大味さが残る感じ。

前作とくらべると格段に良くなっているが、まだまだ洗練されきってない。1P時のシナリオも淡泊な感じで残念。

攻略本	——
裏技	【無敵モード他】【必殺技コマンド】➡P.171～172

タイムギャル

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー



●ウルフ・チーム
●'92年11月13日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.5
読者の評点　7.9234

難　Good

お店のポップは盗んじゃイヤ～ン

【解説】'85年にアーケードでヒットしたLDゲームの移植。31世紀の未来、ルーダを捕らえるため、タイムギャルの「レイカ」が活躍。画面の指示にしたがってタイミング良くボタンを押していく。

【ポイント】移植度はMEGA-CDならではのデキ。グラフィックの質も「サンダーストームFX」に比べ格段にアップしている。ただし、〝ボタンを押せ〟サインが見にくく、何度もプレイして覚える必要がある。特に後半ではボタンを押すタイミングがかなりツラく、基本的に覚えゲーでしかないのは賛否あり。オマケの主題歌はなかなか良い。

MEGA-CDオリジナルのオープニング。書き下ろしの主題歌と一緒に歌詞が字幕で流れる。一緒に唄うのもイイ？

攻略本	——
裏技	【ステージセレクト他】【おまけグラフィック】➡P.165

ニンジャウォーリアーズ

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー

●タイトー
●'93年3月12日発売／6,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点　7.25
読者の評点　8.0515

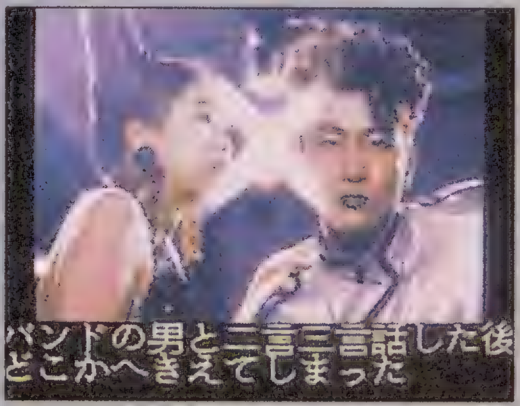
普　Good　♫

このBGMだけでもファンは納得

【解説】'88年に3画面きょう体で出ていた同名アーケードゲームを完全移植。画面を横長にして比率を近づけている。2人のメカ忍者が独裁者バングラー暗殺のために戦う。BGMは2種類あり。

【ポイント】階段昇降時の効果音の削除や、戦車出現時に画面がスクロールしないといった細かい差異はあるが、2人同時プレイやBGMの三味線（しゃみせん）の再現など、移植度はほぼ文句なしのデキになっている。しかし、今となってはアクションのバリエーションも少なく、システム的にも古い。オマケのズンタタモードは必見だが、アレンジBGMは×。

あのZUNTATA自ら出演の「ニンジャウォーリアーズ前史」。取り込み画像は動画ではないがファン感涙の内容だ。

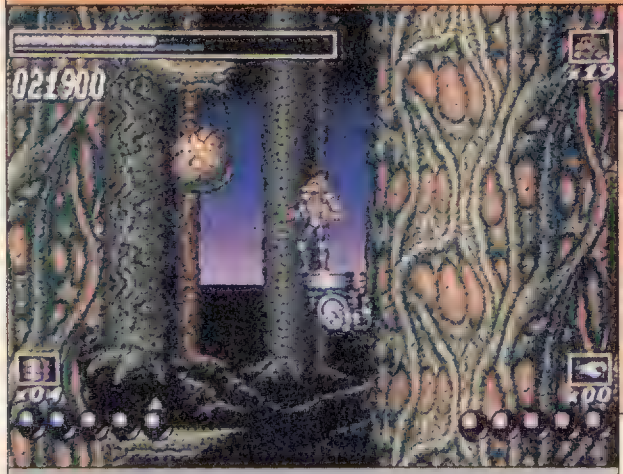


攻略本	——
裏技	——

©MICRONET ©TELENET JAPAN／WOLF TEAM 1992, LICENSED BY TAITO CORP. ©TAITO CORP.1993

ウルフチャイルド

メディア対応等 メガCD 制限コンティニュー



●ビクター音楽産業
●'93年3月19日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 6.0454

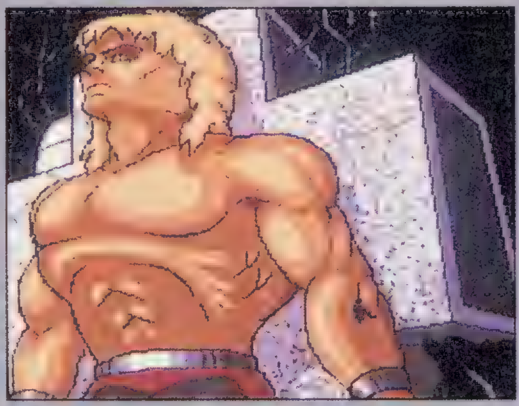
難 ——

アオ〜ンと吠えて走るだけ

【解説】英コアデザイン社が開発した横スクロールアクションの移植。父を誘拐(ゆうかい)され母と兄をテロ組織キメラに惨殺された青年ソウルが、自らを狼男に改造して組織壊滅のため立ち上がる。全9面。

【ポイント】海外ものらしく、変身後のキャラの動きなどはなかなかなめらかな仕上がりになっている。だが、全体的にキャラが小さくてチマチマしており、画面の色調もかなり地味。また、トラップ自体も結構意地悪で、アメコミ調のオープニングビジュアルもアクセスが多くて長いのが残念。変身時の叫び声は響きがいいが、全体的に単調。

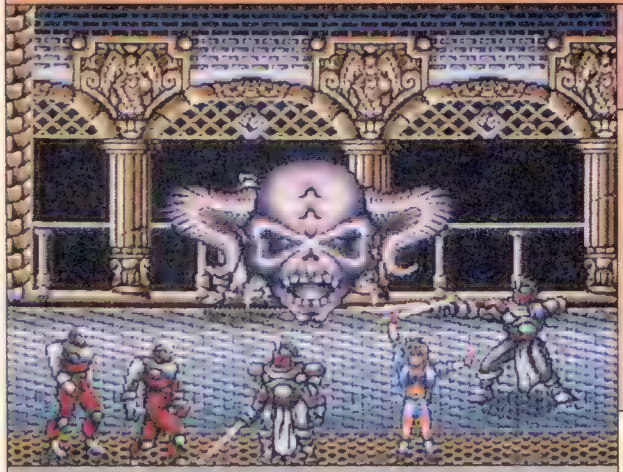
アメコミ調のオープニングは海外作品ならではのセンス。でも、体を改造するなんて、「仮面ライダー」みたい……。



攻略本	——
裏技	——

アネット再び

メディア対応等 メガCD 制限コンティニュー



●ウルフ・チーム
●'93年3月26日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 4.75
読者の評点 4.2957

難 ——

二度あることは三度ある!?

【解説】「エル・ヴィエント」に続き、美少女キャラ、アネットが活躍するシリーズ第2弾は横スクロールの格闘アクションで登場。20歳になったアネットがヨーロッパで再び戦いに巻き込まれる。

【ポイント】ビジュアルシーンは同社ならではというデキだが、オープニングの主題歌はイマイチ。「ゴールデンアックス」風のゲーム部分は、ゲームバランスが悪く、重くなるマイキャラ、ハマりがあるボスなど問題点が多い。ただし、アクション時のアネットの声は、なかなか艶(なまめ)かしくていいかも。全体的に未完成色が強いのは残念。

ビジュアルシーンにイマイチ統一感がないのは残念。エンディングを見ると「三たび」もありそうだが……!?

攻略本	——
裏技	——

ファイナルファイトCD

メディア対応等 メガCD 制限コンティニュー

●セガ
●'93年3月26日発売／8,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 7.25
読者の評点 8.4328

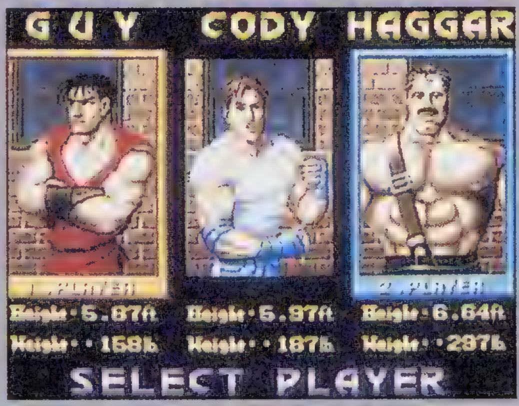
難 Good ♫

「じぇしかぁ?」はないでしょ

【解説】'89年に発表された格闘ゲームの名作を、カプコン全面協力のもとに完全移植。家庭用機で初めて2人同時プレイとハガー、ガイ、コーディーの3人を収録。タイムアタックつき。全6面。

【ポイント】他機種版より発売は遅れをとったが、面構成から演出、キャラの動きまで限りなくアーケード版に近い移植がされているのがうれしい。動く吊革、ポイズンの半チチ、錬金術など、とにかく細かい部分までの移植はファンも納得のデキ。だが、ガイの連打速度が若干(じゃっかん)遅いことや、イメージと違うデモなどの問題点もあり。新鮮味も薄い。

はじめからちゃんと3人が収録されてるのがうれしい。幻の4面も入ってるし、攻略法もまんま同じだぞ。

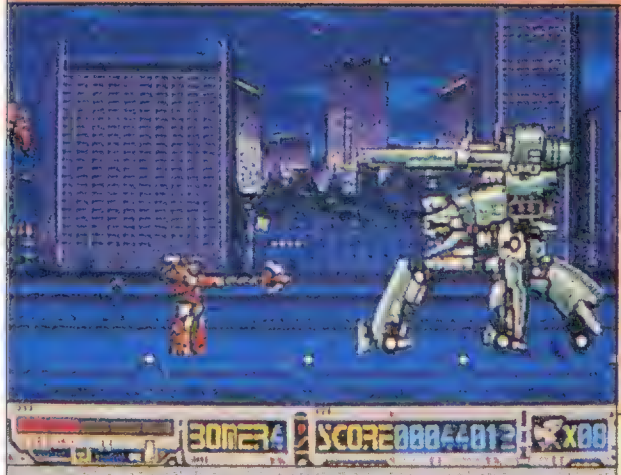


攻略本	——
裏技	【オート連打モード】 ➡P.170

©1993 CORE DESIGN LIMITED ©1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC. ©WOLF TEAM ©CAPCOM 1989 ©SEGA 1993

デバステイター

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー



●ウルフ・チーム
●'93年5月28日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 4.75
読者の評点 6.0

難 ——

ＯＶＡの画像取り込みは凄いが…

【解説】ＯＶＡで出ていた同名アニメ「デバステイター」をアクションシューティングとして、ゲーム化。ステージクリアごとに、アニメを取り込んだビジュアルシーンが入る。全７ステージ。

【ポイント】ＯＶＡをそのまんま取り込んだビジュアルシーンは、画像が粗(あら)いながらなかなかスゴイ。しかし、アニメの一部分を編集しているためストーリーがわかりにくく、オマケ的な感じになっている。ボスキャラの動きもカクカクしており、アクションとしてはあまりカッコ良くない。最終面が、ボスオンパレードというのも時代遅れで×。

アニメをそのまま取り込んだビジュアルシーン。臨場感があって、なかなかいいが、ビデオを見た人には不要か？

攻略本 ——

裏技 【ステージとばし】➡P.167

サイボーグ009

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー

●ＲＩＯＴ
●'93年7月30日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 6.5

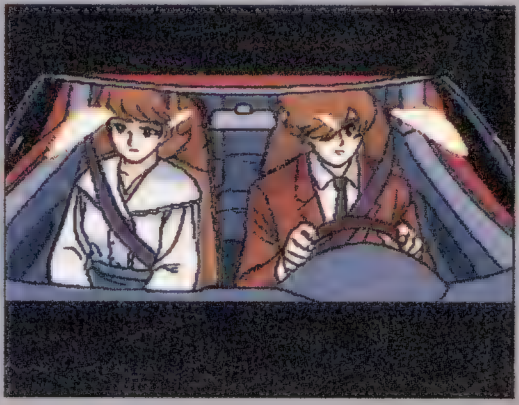
難 ——

なんで009しか使えないの？

【解説】石ノ森章太郎原作の同名漫画をゲーム化。ストーリーは原作の「地下帝国ヨミ編」をベースに「ミュートス・サイボーグ編」のキャラを使用している。声優はアニメ(新)と同じ。

【ポイント】アニメ版と同じ声優を使ったアニメビジュアルはなかなかのデキで、シナリオも結構熱いものがある。だが、肝心(かんじん)のゲームは操作性がかなり悪く、加速装置もほとんど意味をなしていない。また、使えるキャラが009だけなことや、ビジュアルでしゃべるキャラが全メンバーの半分以下なのは残念。サウンドは昔っぽくていいかも。

ビジュアルシーンはさすがにお手のもののデキ。後半の盛り上がりと熱いセリフには泣けるぞ？



攻略本 ——

裏技 ——

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

メディア対応等　メガCD　バックアップ

●セガ
●'93年9月23日発売／8,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 7.25
読者の評点 8.3333

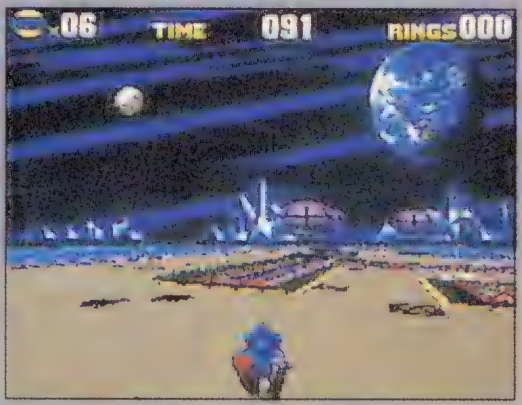
難 Good ♪

ＣＤらしいゴージャスさ

【解説】「ソニック」シリーズ第3弾。キセキの星リトルプラネットに眠る〝タイムストーン〟をめぐって、Dr.エッグマンとソニックがまたまた対決。タイムアタックモードあり、新キャラも登場。

【ポイント】タイムワープの要素を採用したことにより、ステージ間のつながりやマップがより広く巧妙になった。だがそのぶん、前2作よりもとっつきにくくなった感がある。スピード感は「2」に比べるとやや遅めだが、バックアップやタイムアタックがついたのは○。デステクノ風のＢＧＭや豪華なエンディングもＣＤらしくて非常によい。

３Ｄのスペシャルステージをはじめ、ビジュアル面は前2作よりもいい。オープニングアニメと主題歌も派手だ。



攻略本 ——

裏技 【ゾーンセレクト】【サウンドテスト】他➡P.164

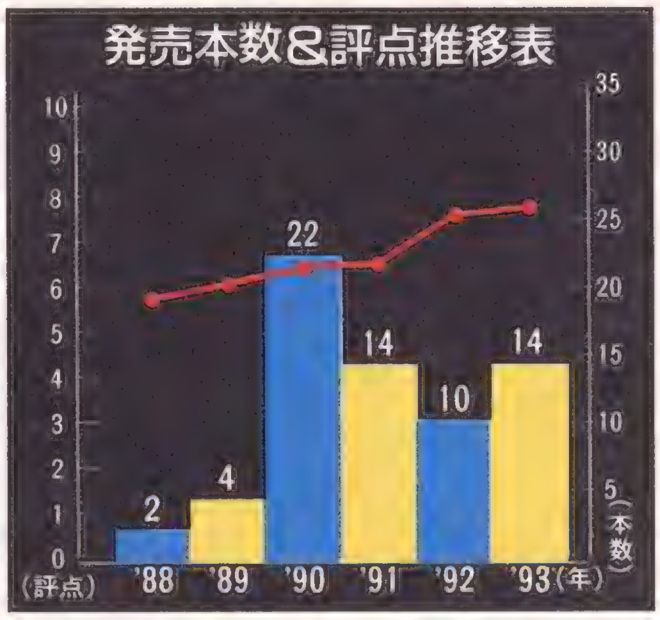
ORIGINAL ©TAKARA 1992 ©TELENET JAPAN／WOLF TEAM 1993 ©石森プロ・東映／TELENET JAPAN 1993 © SEGA 1993

シューティング

SHOOTING GAMES

66本
全ソフト比率
17.2%

一時に比べて本数も減り気味のシューティング。最近はCDを使った質の高いソフトが増えてるぞ。



読者レースシューティング部門ベスト5

①	シルフィード	9.0578
	ゲームアーツ／'93・7・30 ➡P.69	
②	サンダーホーク	8.7721
	ビクター エンタテインメント／'93・9・17➡P.69	
③	THUNDER FORCEⅣ	8.6251
	テクノソフト／'92・7・24 ➡P.63	
④	スーパーファンタジーゾーン	8.5287
	サン電子／'92・1・14 ➡P.62	
⑤	スラップファイト	8.4901
	テンゲン／'93・6・11 ➡P.66	

全ソフト平均 6.7978

スーパーサンダーブレード

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし

●セガ
●'88年10月29日発売／5,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.0
読者の評点 5.1023

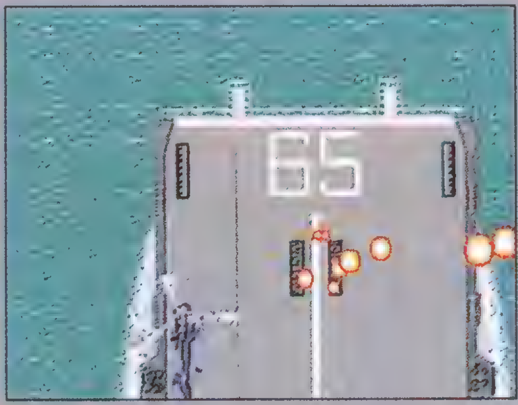
難 —

一瞬遅れるヘリの操作感覚

【解説】戦闘型ヘリを操作して敵兵器を撃破していく体感ゲームシリーズの移植。1ステージ内で3Dシューティングシーンとボス戦の縦スクロールシーンを交互にプレイしていく。全4ステージ。

【ポイント】記念すべき本体同時発売作品。ゆったりとした操作感覚がヘリ独特の味を出しており、マークIII版で満足できなかった人にはウケた。しかし、見にくい3D視点と低いゲーム性、質感のないグラフィック、音痴(おんち)なサウンドなど、古くささを隠せない部分も多い。後半の難易度もかなり高く、初心者には向かない。ヘリ発進シーンは○。

ボスとの対決時のは縦スクロールシーンに切り替わる。しかし、アーケード版と違い、拡大縮小しないのが残念。



攻略本　JICC出版局①➡P.145、徳間書店①➡P.146

裏技　【ステージセレクト】➡P.160

スペースハリアーII

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし

●セガ
●'88年10月29日発売／5,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 6.1255

普 —

最初はコレしか遊べなかった…

【解説】現在でも根強いファンが多い「スペースハリアー」のメガドラオリジナル作品。マークIII版を含めると3作目にあたる。ステージのセレクトも初めからできる。全12面＋α。

【ポイント】なめらかなタイルの地面や、ボスの動きなど、本体同時発売作品にしては、それなりのパフォーマンスを見せたデキではある。面セレクトがついたのは賛否両論だが、ステージ数が前作より少ないのは残念なところ。また、各面のボスにインパクトがなくなり、爽快感もなくなってしまった。ノリの悪いサウンドや弾切れも×。

スペースハリアー発進時のデモシーン。今では、なんでもない演出だが、当時はこれでも感動モノだった……。

攻略本　JICC出版局①➡P.145、徳間書店①➡P.146

裏技 —

©SEGA 1988

THUNDER FORCE II MD

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー

●テクノソフト
●'89年6月15日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 6.9915

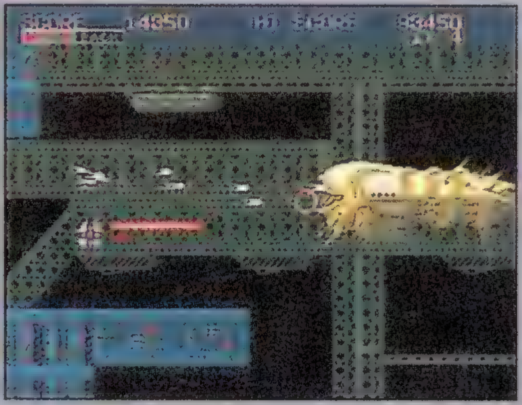
難 ――

サードパーティー参入第1弾

【解説】テクノソフト、メガドラ参入第1弾にしてサードパーティー処女作。X68000からの完全移植。トップビューとサイドビューのステージが交互に展開していく。武器の種類が豊富。全9面。

【ポイント】メガドラ発売初期の作品なので、今では古いスタイルのゲームだが、当時はその完全移植が話題になった。トップビューはそれほどでもないが、サイドビューステージは敵の出現頻度（ひんど）や位置がシビアで難易度が高い。基本的に覚えゲームだが、多種多様な武器を使い分け、それを使っていくのが楽しい。アップテンポのBGMも○。

奇数面はトップビューだが、偶数面はサイドビューで展開する。「III」の原型がここで見れる。



攻略本 勁文社①、JICC出版局① ➡P.145

裏技 【制限つきのステージセレクト】他 ➡P.156

フォゴットンワールズ

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー

●セガ
●'89年11月18日発売／6,000円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 7.0
読者の評点 6.3842

普 ――

カットカット、2面カット

【解説】カプコンのアーケードゲーム「ロストワールド」のアレンジ移植。サテライト（武器）を買い替えつつ、2人の超戦士が天帝を倒すために戦う。360度の方向にショットを撃てるのが特徴。

【ポイント】もとはローリングスイッチで操作していたショットを、うまく3ボタンに対応させており、サウンドやグラフィックの移植度もそこそこ良い。また、2人同時プレイなら無限コンティニューも可能でバランスも良い。しかし、人気の高かったステージが2つもカットされているのは残念なところ。音声がほとんどないのも×。

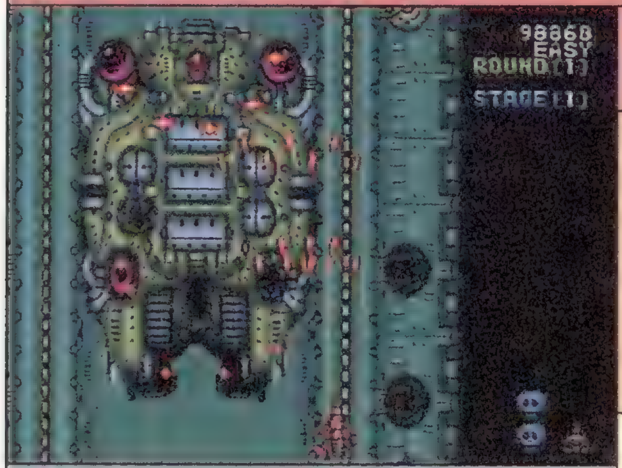
「奴はいたか？」で始まる有名なデモが入っているのはうれしい。でも音声を入れた完成版をリメイクしてほしい。

攻略本 JICC出版局① ➡P.145

裏技 【メガクラッシュ】 ➡P.171

TATSUJIN

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー



●セガ
●'89年12月9日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.0
読者の評点 6.5764

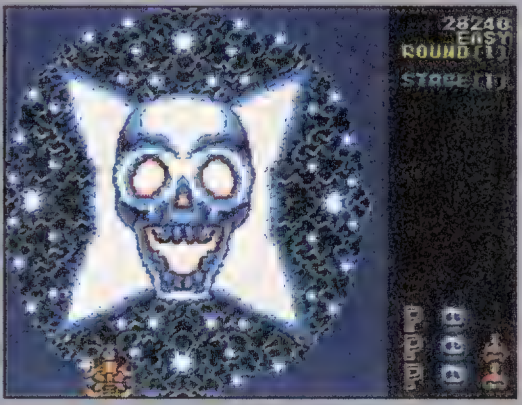
超 ――

アーケード版より難しいとか

【解説】東亜プランの同名アーケードゲームの移植版。3種類のショット＋達人ボムを使って、切れ目なく出現する敵を破壊していく。エンディングは難易度によって異なる。全5面構成。

【ポイント】移植度がかなり高く、メガドライブの初期作品としては抜群の完成度を誇るが、もともと異様に難しい作品だったので、万人向けとは言えないかも。ショットが一部変更されているのは気になるが、そのぶんパワーアップ時のハデさと爽快さはさすが東亜プランのシューティングという感じ。エンディングはなぜか妙なグラフィック。

達人ボムを投下すると、画面いっぱいにドクロが広がる。ボムの大きさだけならナンバーワン？



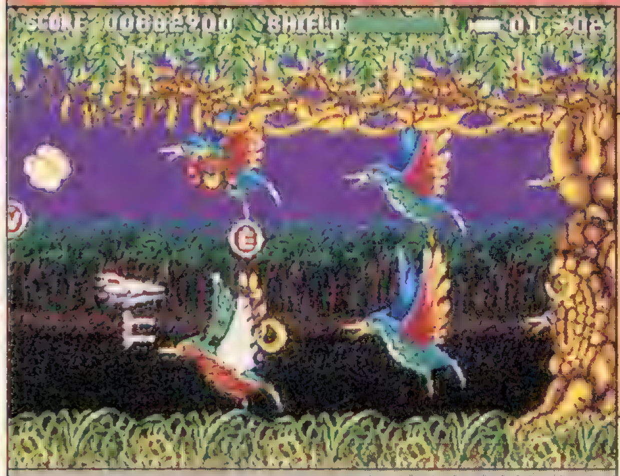
攻略本 JICC出版局① ➡P.145、徳間書店⑦ ➡P.146

裏技 【無敵モード】他 ➡P.166

©TECHNO SOFT 1989 ©CAPCOM 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1989

カース

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし



●マイクロネット
●'89年12月23日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.25
読者の評点　4.1622

難　—

画面全体にあふれる極彩色

【解説】マイクロネットのサードパーティー参入第1弾。惑星セネカに秩序を取り戻すため、自機バトルアンデスに搭乗して戦う。武器などのアイテムが多数登場する。全5ステージ構成。

【ポイント】自機や敵キャラなどが、1ドットスクロールをしておらず、いきなりガクガクしていて残念。背景や地形などの色使いもハデすぎてわかりにくく、敵弾なども無造作に出るのですぐ処理落ちをする。そのかわりアイテムが出やすく、ライフ＆残機制なので復活はたやすい。旧式のパソコンゲームのような動きや、名前はちょっと…。

他のゲームでは見られないギドキドの色使いはもとより、おざなりなボスもイマイチ。バカホーミングも怒りもの。

攻略本　勁文社②、JICC出版局①➡P.145

裏技　—

エアダイバー

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●アスミック
●'90年3月9日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.0
読者の評点　6.4029

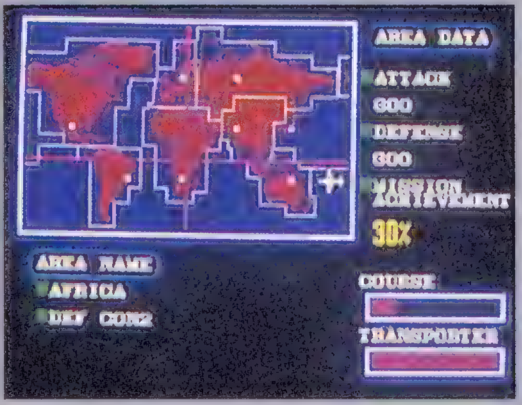
普　—

発売時期が悪かった?

【解説】戦闘機のコクピットからの視点で展開される3Dドッグファイトシューティング。地球を制圧したテロ軍団を壊滅するため、最新鋭ステルスに乗り込んで世界各国を戦っていく。

【ポイント】面の前半は「アフターバーナー」のような展開で進んで行くが、後半では中ボスとのドッグファイトがある。スピード感もあり、バランスも悪くないが、コクピットのフレームで視界が狭いので、難易度は高い。また、敵の動きなどもカタくあまりなめらかでない。ボスとの戦いもやや単調で、ステージ選択はテンポが悪い。

選択できるステージは全部で8つ。各国を飛び回るという設定はいいが、敵にあまり変化がないのは残念。



攻略本　勁文社②➡P.145、JICC出版局②➡P.146

裏技　【無敵モード他】➡P.150

アフターバーナーII

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー　アナログパッド

●電波新聞社
●'90年3月20日発売／6,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点　9.0
読者の評点　7.7063

難　Good!

ゲームセンターに劣らないデキ

【解説】セガの体感アーケードゲームの移植。F-14XXで敵地に乗り込み、23ステージを進んで行く。なめらかな回転や爽快な展開がウリ。アナログパッドもこのソフトのために同時発売された。

【ポイント】アーケードにあった給油シーンが一部省(はぶ)かれているが、それ以外はほぼ完璧で移植度も家庭用機随一。BGMは多少ザラつきがあるものの水準が高く、テンポも良い。ゲーム自体は初期の3Dシューティングで古臭さは否(いな)めないが、緊迫感の高い展開は熱中度が高く面白い。一撃編隊のパターンや「FIRE!」の声もファン納得のデキ。

ボーナスステージは岩場が少々さびしいが、感覚はそのままのデキ。BGMもここのシーンが一番そっくりだぞ。

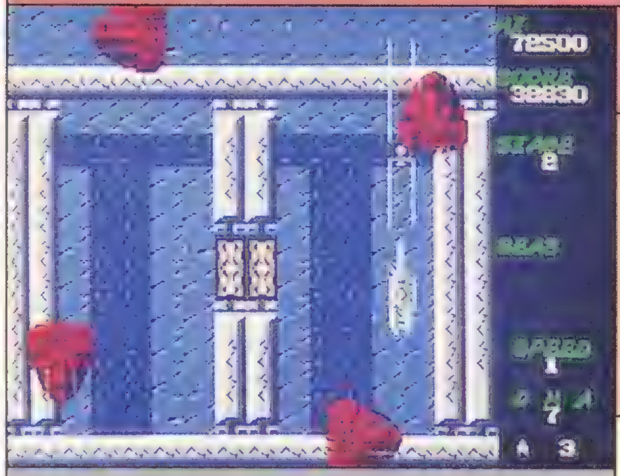
攻略本　勁文社②➡P.145、JICC出版局②➡P.146

裏技　【面セレクト】【ミサイル補給コマンド】➡P.149

©MICRONET 1989 ©1989 ASMIK ©1987 SEGA

ダーウィン4081

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'90年4月7日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 5.8639

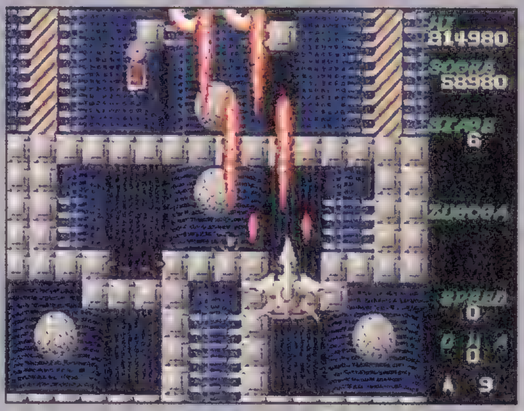
難　——

進化進化退化進化変異進化退化

【解説】データイーストのアーケードゲーム「ダーウィン4078」のアレンジ移植。敵を倒してEVOLを回収していくと、自機が様々に進化する。また、進化の過程により突然変異などの特異体にもなる。

【ポイント】自機が進化するという変わったシステムは楽しいが、ダメージの他に時間で退化してしまうのがいただけない。操作性は比較的良いが、敵の攻撃がかなりシビアなうえ、標的が小さすぎたりするので、難易度は非常に高い。ＢＧＭはアーケード版と同じだが、全体的に単調な印象を受ける。突然変異などができないと、ただ難しいだけ。

機械的なシューティングの世界に〝進化〟といった生物的な要素を入れたのは斬新。進化の法則を見切ると楽しい。



攻略本　——

裏技　【ステージセレクト】➡P.164

ウイップラッシュ　惑星ボルテガスの謎

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'90年5月26日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 5.7605

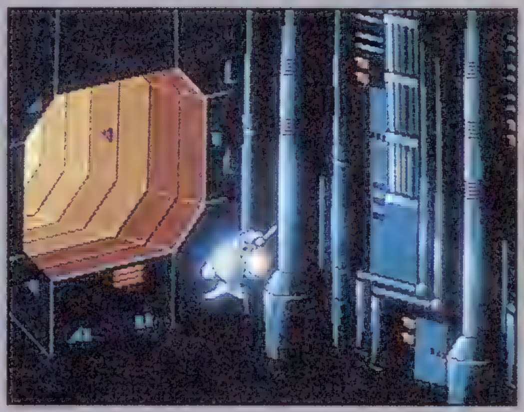
難　——

何か他のＳＨＴに似ているような

【解説】セガのオリジナルシューティング作品。通常のパワーアップに加えて、上下左右にヨーヨーのように飛ばして攻撃できる〝パワークロー〟が特徴。パワーアップアイテムは4種類ある。

【ポイント】見ためは普通で、操作性もまあまあだが、ゲームにオリジナリティがなく、ステージ構成、グラフィックなどもセンスがあまり良くない。全体を通してパワークローが攻略に必要不可欠なのに、それが標準装備でないのはツライところ。バランス的にも結構シビアで、ボス戦でミスすると復活できないことが多い。ＢＧＭもイマイチ。

当時のメガドラソフトとしては、ちょっとカッコ良かった発進デモ。でもゲームのほうは、少々落ちる感じ？

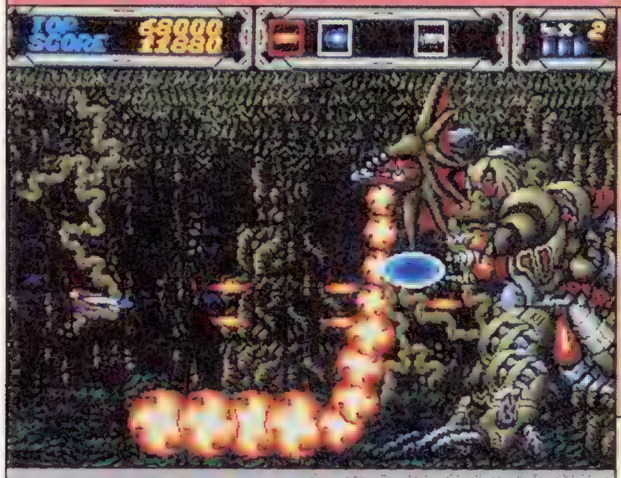


攻略本　——

裏技　——

THUNDER FORCE Ⅲ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●テクノソフト
●'90年6月8日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.5
読者の評点 8.3076

難　Good

覚えて叩く初期の名作

【解説】「THUNDER FORCE」シリーズの第3作目でメガドラオリジナル作品。前作で不評だったトップビューを排除し、サイドビューのみとなった。全6面構成。後にアーケード移植もされた。

【ポイント】トラップと敵の出現パターンを覚えないと満足にクリアできない、完全な学習型タイプだが、逆に慣れてしまえばサクサク進めて気持ちいい。サウンドやハデなグラフィックは今でも通用する完成度があり、ノリのいいＢＧＭとラスタスクロールなどの演出は、当時の家庭用ソフトとしては斬新だった。卑怯(ひきょう)な敵の出現は賛否あり。

序盤の面は好きな順番で遊べる。自由度があるようだが、攻略を考えると結局は決まった順番で進まざるを得ない。

攻略本　JICC出版局② ➡P.146

裏技　【武器をすべて入手】【2人協力プレイ】他 ➡P.156

©DATA EAST CORPORATION 1987 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990 ©TECHNO SOFT 1990

大旋風

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'90年6月23日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.5
読者の評点 5.7095

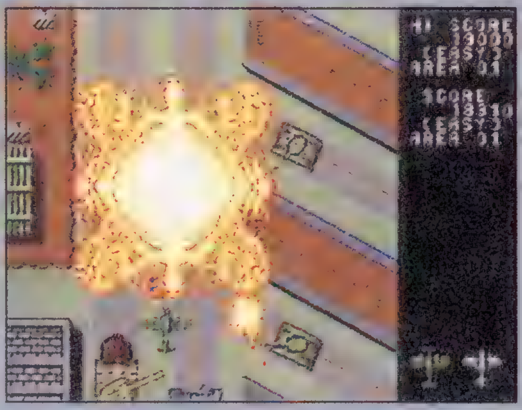
難 —

墜落するヘルパーに哀愁

【解説】東亜プランの同名アーケードゲームの移植版。ボンバーと援護射撃の両方に、使用可能なヘルパーが6機出てくるのが特徴。敵は地上物のみで、航空機は出てこない。

【ポイント】一部の敵の攻撃パターンが異なる以外は移植度も高く、ソツなく遊べる作品。良くも悪くも東亜プランのシューティングという感じ。強力な援護となる半面、あっけなく落とされるヘルパーのシステムも面白い。ただ、敵に近づいてもショットが連射できず、2発1組で弾切れするのは爽快感をそぐ。今となっては地味さも目立つ。

ボタン1つで呼び出せるヘルパー。そのままボムとして特攻させるか、幅広い援護射撃をさせるか悩むところ。



攻略本　JICC出版局②➡P.146
裏技　【別バージョンのデモ画面】他➡P.165

フェリオス

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●ナムコ
●'90年7月20日発売／5,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.5
読者の評点 6.3916

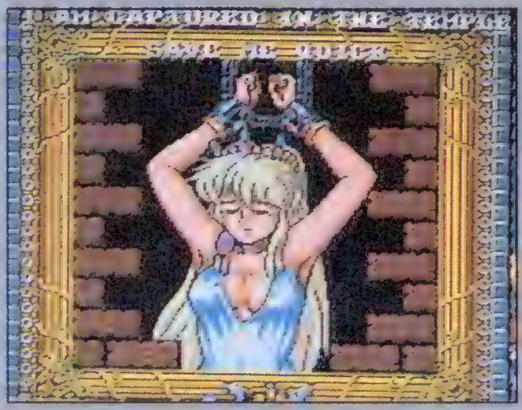
難 —

連射よりも溜め撃ちがメイン

【解説】ナムコの同名アーケードゲームの移植版。ギリシャ神話をモチーフにした、溜め撃ち重視のシューティング。ステージクリアごとにアルテミスの有名な(?)デモが見られる。全7章構成。

【ポイント】ショットはボタン1つのみで、操作は簡単。アーケード版を知らないか、移植度を問わなければ普通に遊べる完成度と言える。しかし、デモを含むグラフィック全般と、アルテミスの音声があまりにも貧弱なのは、ファンとしては悲しいところ。また、全編を通して溜め撃ち重視の攻略が必要で、爽快感もやや乏(とぼ)しい感じ。

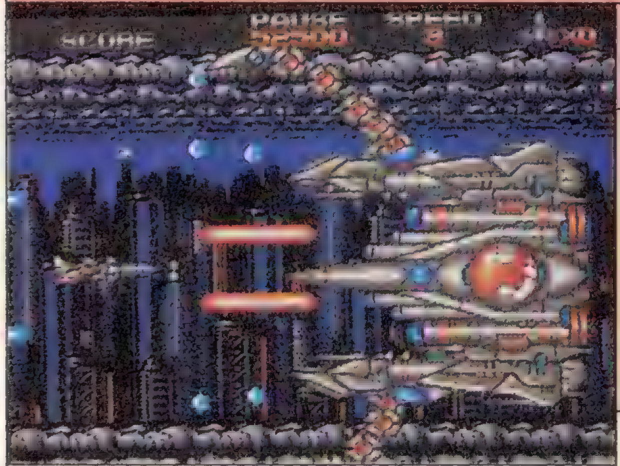
色使いがクッキリしすぎだが、購入した人の期待を裏切らない(?)クリアデモ。露出度はこんなもんでしょ。



攻略本　JICC出版局②➡P.146
裏技　【エキスパートモード】【クレジット増】他➡P.171

XDR

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●ユニパック
●'90年8月21日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.25
読者の評点 3.1341

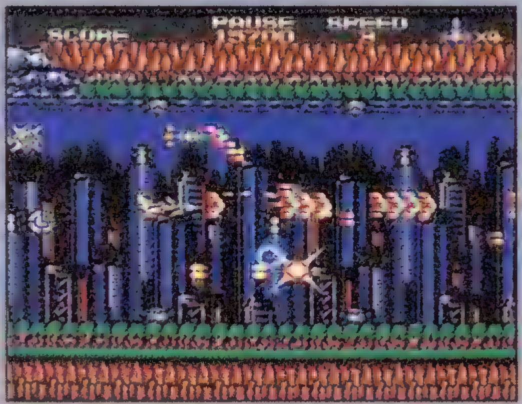
易 —

ああ、ユニパックよ今いずこ

【解説】ユニパックの参入第1弾にして最後の作品。オリジナルの横スクロールシューティング。ゲームシステムやボスキャラなどは「グラディウス」系という感じ。全4ステージ構成。

【ポイント】ありきたりなゲーム内容に加えて、ポコポコした効果音、単調な面展開、センスの悪い色彩など、シューティングとしての魅力は薄い。初プレイでクリアできるかと思えば、1回ミスすると復活できない場面があったりと、バランスはかなり悪い。ショットがほとんど弾切れしないのはある意味で爽快だが、オリジナリティは低い。

画面上に表示される弾の数には制限がない(と思われる)ため、連射パッドを使うと弾の出すぎでチラつくほどに。



攻略本　—
裏技　—

©TOAPLAN CO.,LTD. 1989 ©1988 1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©UNIPACC 1990

スペースインベーダー90

メディア対応等 2M bit 制限コンティニュー

●タイトー
●'90年9月7日発売／5,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 4.3229

難 ―

横画面じゃ苦しいんでないかい？

【解説】アーケードゲームの草創期に一大ブームを起こした、タイトーの「スペースインベーダー」のリメイク版。自機がダメージ制になりグラフィックの強化とパワーアップが追加されている。

【ポイント】シンプルなゲーム内容なので、初心者でもすぐに遊べる。また、名古屋撃ちやレインボーといった現象も移植されているので、昔の人はノスタルジィに浸(ひた)れるはず。しかし、敵が斜め撃ちしてきたり、最初から低い位置にいるため、納得いかないダメージを受けやすい。いろいろアレンジを加えてあるが、結局は古いゲームな感じ。

ちなみに、下の写真がレインボー。この他、名古屋撃ちもあるが、知らない人は20代以上のマニアに聞くといい？

攻略本 ―

裏技 【サウンドセレクト】【ラウンドセレクト】他➡P.161

インセクターX

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー

●ホット・ビィ
●'90年9月7日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.75
読者の評点 4.7586

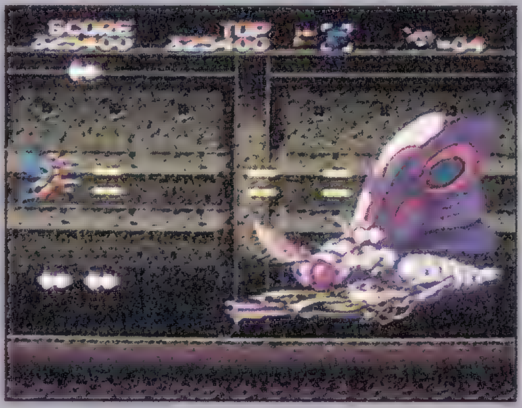
難 ―

昆虫嫌いは見ちゃダメよ

【解説】タイトーの同名アーケードゲームの移植版。敵キャラがすべて昆虫（じゃないものもいる）という異色作品。もとのグラフィックはコミカルだったが、リアルっぽく描き直された。全5面。

【ポイント】もとのアーケード版同様、最高段階までパワーアップすると、爽快なぐらいバリバリ進めるのはいい。しかし、後半のステージでミスすると復活できないまま終わることが多く、その点バランス調整はやや悪い感じ。リアルにアレンジされたのは賛否あるが、蛾やバッタなどの巨大昆虫ボスの不気味な動きだけは、一見の価値あり。

羽のはばたきが気色悪いボスの蛾は、ゲーム中で一番の不気味キャラ。次点は地面から出てくるミミズかな？



攻略本 ―

裏技 【無限コンティニュー】➡P.150

ヘルファイアー

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー

●メサイヤ（NCS）
●'90年9月28日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.75
読者の評点 6.9409

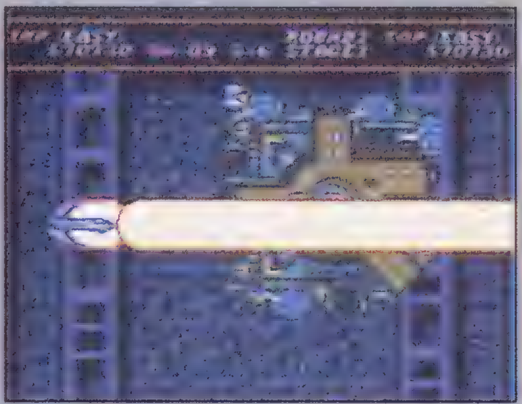
難 ―

4種類のショットを使いこなせ

【解説】東亜プランの同名アーケードゲームのアレンジ移植。その時の状況にあわせて正面、後方、上下、斜めと4種のショットを使い分ける。メガドラオリジナルのアイテムもあり。全6ステージ。

【ポイント】ショットの切り替えが難しいが、慣れれば戦略性のあるプレイが楽しめる。敵もその4方向にあわせて登場してくるので、非常にわかりやすい。しかし、ボスなどの耐久力がありすぎて難易度は高めになっている。オリジナルアイテムは役立つのだが、ゲームバランスはやや悪く、グラフィックもあまり良いデキとはいえない。

4方向の切り替えがゲームの基本だが、一撃必殺のハイパーカノンもある。でもイマイチ使いどころはないかも。



攻略本 ―

裏技 ―

©1990 TAITO CORP. ©1990 HOT・B CO., LTD. LICENSED BY TAITO CORP. ©1990 NCS／TOAPLAN

バーニングフォース

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●ナムコ
●'90年10月19日発売／5,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.75
読者の評点 5.868

普　——

必殺高空大回転留年返しの巻

【解説】ナムコの同名アーケードゲームの移植版。未来のスペースファイターを目指す天現寺ひろみが、卒業をかけて模擬戦闘訓練を受ける。自機は序盤がエアバイク、中盤から戦闘機になる。

【ポイント】見ためはだいたい忠実だが､ゲーム性の移植度はやや低い。敵弾の距離感のわかりにくさ、スピード感のなさ、薄っぺらい印象を受けるボスなども難点。ヒロインが女子大生という、いかにもナムコっぽい(?)キャラクター設定は好みの問題かも。メガドラ版では敵との接触も1ミスにカウントされるシステムになったのが厳しい。

デモで見れる天現寺ひろみ。「フェリオス」に続くナムコのメガドラ第2作だっただけに、CMも作られたんだよね。

攻略本　——

裏技　【ラウンドセレクト】【残機数10でスタート】➡P.169

アローフラッシュ

メディア対応等　4M bit　無限コンティニュー

●セガ
●'90年10月20日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 5.7844

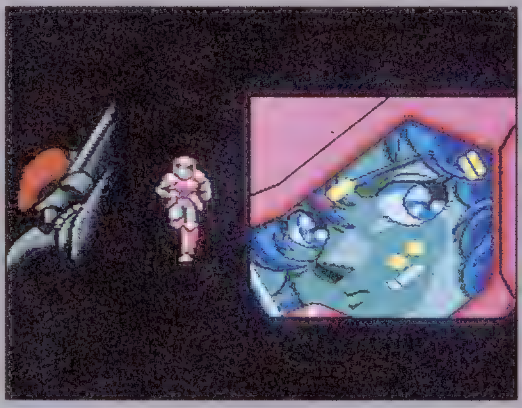
普　——

2つの形態にチェンジして進む

【解説】自機の形態をロボットと戦闘機の2種類に変形させ、攻撃方法を状況にあわせて選択していくセガのオリジナルシューティング。主役の女の子が登場するオープニングデモシーンがある。

【ポイント】「ウイップラッシュ」に続くセガオリジナルシューティングだが、全体的に可もなく不可もない感じ。特殊攻撃のアローフラッシュなどは爽快感があるが、パワーアップやゲームシステムなどがありきたりで個性もあまり見られない。各ステージも展開が長く、敵の動きも単調だ。主役の女の子のグラフィックも必然性がない感じ。

デモで登場する女の子。ゲームのグラフィックとのアンバランスが気になるが、当時はこれを見て買った人も…？



攻略本　——

裏技　【不完全な無敵モード】➡P.149〜150

鮫！鮫！鮫！

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●東亜プラン
●'90年11月2日発売／6,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.25
読者の評点 7.8322

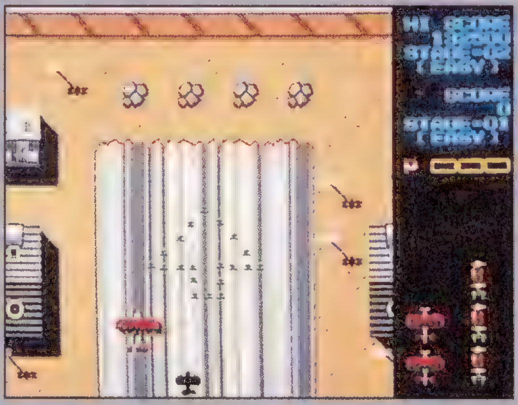
普　Good

サメサメサメ、てぃっ！

【解説】東亜プランのメガドラ参入第1弾。同名アーケードゲームを自社ならではの高い移植度で発売。3種類のショット＋ボムを使って進む。全10ステージ。当時は色モノなCMも話題になった。

【ポイント】移植度の高さもさることながら､難しすぎると言われたアーケード版よりも難易度を下げ、初心者にも遊べるように配慮してあるのがうれしい。ファイヤーを最高段階にして突き進む時は、恐いくらいに爽快感がある。ときどき後方から出現する意地悪な敵と、Pを3つ取らないとパワーアップしないシステムには泣かされる。

ステージ最初の発進シーンで見られるパフォーマンスも魅力。別の飛行機が爆発するシーンには笑っちゃう。



攻略本　——

裏技　【2UPアイテムを出す】➡P.155

©1989 1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA 1990 ©TOAPLAN 1990

グラナダ

メディア対応等：4M bit／制限コンティニュー

●ウルフチーム
●'90年11月16日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	8.25
読者の評点	7.3795

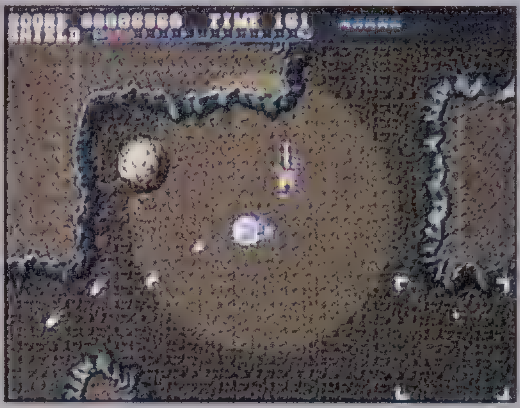
難 ♫

暴れ回るオプションがカワイイ

【解説】X68000で出た全方向スクロールシューティングの移植作。2種類の武器を装備した戦車を操り、レーダーに表示されたターゲットをすべて撃破するとボスが出現する。全8ステージ。

【ポイント】移植の完成度は非常に高く、パソコン版と比べても遜色(そんしょく)はない。ボーナスステージが削除されているものの、オリジナルステージをはじめメガドラだけの新フィーチャーも追加されている。ステージ2の戦闘機面、ステージ4のスポットライト面など見せ場も多く、かつ処理速度もパソコン版よりも上。BGMの移植のデキも良い。

後半面のマップは展開がややタルいが、ゲーム全体の作りは良い。攻略ルートを1本道でつなぎ全面クリアを目指せ。



攻略本	——
裏技	【イージーモード】【空飛ぶグラナダ】他➡P.153

エレメンタルマスター

メディア対応等：4M bit／制限コンティニュー

●テクノソフト
●'90年12月14日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.5
読者の評点	7.4853

難

ファンタジー版「TFIII」ですか

【解説】精霊使いの主人公ラディンが活躍する同社オリジナルのファンタジーシューティング。全7ステージ構成で最初の4面はフリーセレクトできる。展開次第で魔法(溜め撃ち)が入手できる。

【ポイント】BGMの音質、完全学習型の内容など、ほとんど「THUNDER FORCEIII」を踏襲してる感じで目新しさはないが、全体的には水準以上のデキ。難易度的にはかなり高いが、慣れればスイスイ進めるようになるバランスも良い。溜め撃ち魔法は、有効利用できる場所が少ないのが残念だがハデさはある。オマケのデモはイマイチ。

なんとこのゲームには、デモなんかもついている。でも正直言ってグラフィックのレベルはイマイチな感じだ。

攻略本	——
裏技	——

アトミック・ロボキッド

メディア対応等：4M bit／制限コンティニュー

●トレコ
●'90年12月14日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	5.216

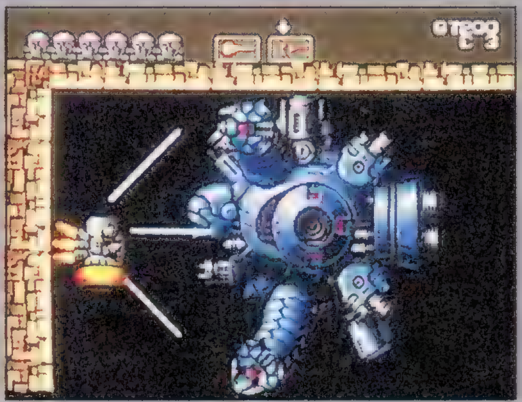
難 ——

今はなき君の思いはるかなり

【解説】今はなきUPLの同名アーケードゲームの移植。迷路状のステージ内を5種類の武器を駆使して進んでいく。中ボスとの1対1の戦いや画面に入りきらない大ボスとの戦いが見もの。全25面。

【ポイント】メタリックなグラフィックはアーケードそのままのデキ。状況に応じて選択する5種類の武器も、戦略性があって面白い。また隠れキャラや隠し部屋などは、探しがいがある。だが、迷路状のマップは少々イジワルで、死ぬごとに行き詰まるシステムが難易度を高くしている。残機を犠牲にして買うアイテムや復活する敵もヒドイ。

ボスの中には画面に入りきらないようなデカい敵も出てくる。発売が異様に延びたソフトだが、デキはまあまあ？

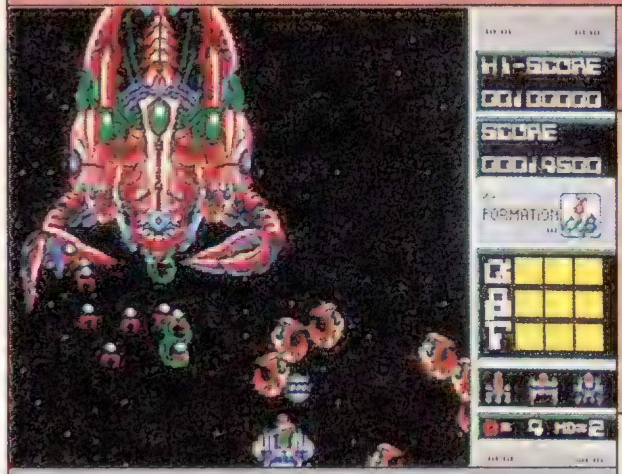


攻略本	——
裏技	——

©1990 TECHNO SOFT ©1990 WOLF TEAM ©TRECO 1990

デンジャラスシード

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー



●ナムコ
●'90年12月18日発売／5,800円
●1人プレイのみ

難 ——

本誌の評点 6.5
読者の評点 6.5889

αβγがコロコロ入れ替わり

【解説】自機の3機合体フォーメーションと､グロテスクなグラフィックが特徴の、同名アーケードの移植。フォーメーションのシステムとステージ構成にアレンジがほどこされている。

【ポイント】ゲームはシンプルで単調だが､後半の体内ステージの背景グラフィックは見ごたえあり。自機は残機＋ダメージ制で、難易度もそれほど高くないので（最終ステージはそれなりに手ごわいが）手軽に楽しめるが、飽きも早い。フォーメーションチェンジによる攻撃タイプの選択は思ったほど意味がなく残念。エンディングはイカス。

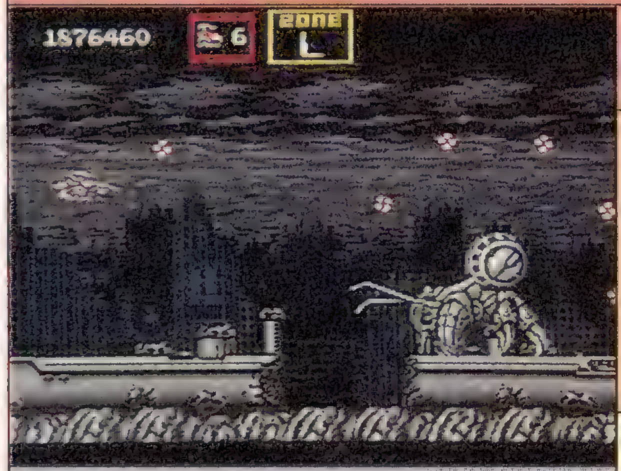
BGMはアーケード版よりテンポが速めになり、不気味さこそ薄れたものの、曲自体が良いため劣化を感じさせない。

攻略本 ——

裏技 【エキスパートモード】他 ➡P.168

ダライアスII

メディア対応等 8M bit 制限コンティニュー



●タイトー
●'90年12月20日発売／8,900円
●1人プレイのみ

普

本誌の評点 8.0
読者の評点 7.5487

サードパーティー初の8メガ

【解説】タイトーの同名アーケードゲームの移植版。海の生物などをモチーフにした敵キャラが特徴。もとは2画面だったが、うまく1画面に収めている。ステージ分岐によってラストが変わる。

【ポイント】2人同時プレイの削除や､一部の敵キャラの変更など、細かい差異を気にしなければ移植度は高い。バランス調整不足だったアーケード版と違い、ミス直後の復活が楽になっているのも○。サードパーティー初の8メガでヤマトの演出などもしっかり再現したあたりはうれしい配慮｡効果音の貧弱さは残念だがBGMは聞きごたえあり。

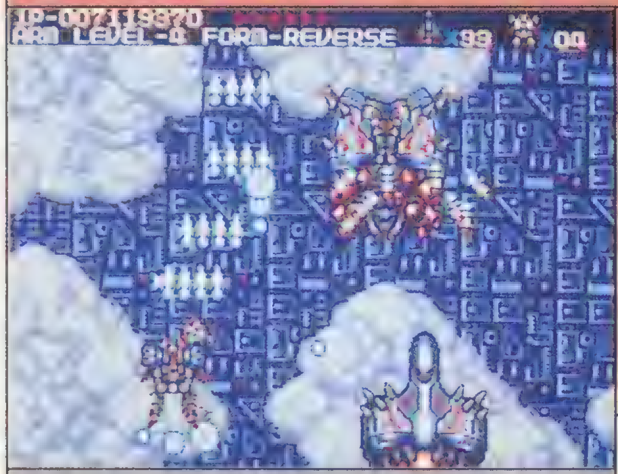
進んだステージによってエンディングが異なる。なぜかメガドラ版には真のエンディングは入っていない。

攻略本 ——

裏技 【サウンドテスト】【無敵モード他】 ➡P.166

武者アレスタ

メディア対応等 4M bit 制限コンティニュー アナログパッド



●東亜プラン
●'90年12月21日発売／6,800円
●1人プレイのみ

難

本誌の評点 7.75
読者の評点 8.341

アレスタシリーズ最高傑作！

【解説】制作コンパイル､発売東亜プランというオリジナルシューティングの傑作。パワーアップシステムはアレスタシリーズを踏襲（とうしゅう）し、進化改良させている。全6ステージ。和風な設定が特徴的。

【ポイント】シリーズ特有の高速スクロールや豊富なパワーアップはあいかわらずだが、フォーメーションが新しく、初心者でもかなり楽しめる。和風要素を取り入れた敵キャラの設定も、細かいところまで描かれており、3面の疑似拡大縮小などの演出は今見てもスゴイ。弾が背景に混じって見づらいのは難だが、シナリオの良さは○。

よくできてるオープニングデモ。今回の主役は舞ちゃんだ。和風設定をうまく取り込んであるのも○。

攻略本 ——

裏技 【ラウンドセレクト】他 ➡P.174〜175

©1980 1990 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. ©TAITO CORP 1990 ©1990 COMPILE／TOAPLAN Co., Ltd.

ガイアレス

メディア対応等：8M bit　制限コンティニュー

●日本テレネット
●'90年12月26日発売／8,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.75
読者の評点 6.9158

難　——

もう少しで名作なのだが…

【解説】WOZという敵の攻撃を学習するオプションが目新しい全8面の横スクロール型シューティング。ステージ途中の分岐や、巨大ボスキャラの多彩な攻撃がウリ。美麗オープニングデモつき。

【ポイント】敵にぶつけて攻撃方法を学習させるというオプション「WOZ」の発想が良く、ただ敵を撃破するだけのシューティングではなくなっている。各ステージも多彩なボスキャラや、背景など、演出的に凝っていて、オープニングも綺麗。だが、前半から超ムズの難易度と、いかにも無理やり作った感のある後半ステージはいただけない。

テレネットのお家芸であるビジュアルシーンがやっぱりしっかり入っている。個性的なボス群も、いい味がある。

攻略本	——
裏技	【無敵モード】【特殊な武器を入手】他➡P.151

ヘビーユニット メガドライブスペシャル

メディア対応等：4M bit　制限コンティニュー

●東宝
●'90年12月26日発売／6,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.5
読者の評点 4.5882

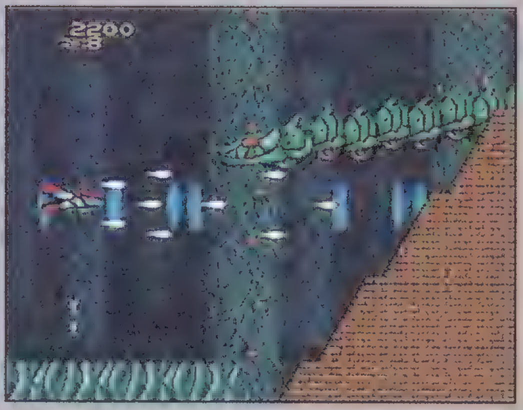
超　——

超連射できるあたりがスペシャル？

【解説】タイトーの同名アーケードゲームを東宝がアレンジ移植したもの。自機はアイテムを取ることで、ロボット形態、戦闘機形態に変形することができ、攻撃方法も変わる。

【ポイント】操作感覚、自機の変形システムの変更など、内容に関してはアーケード版とは別ものと思ったほうがいい感じになっている。バランス調整も、未完成としか思えないほどガタガタで、すぐ重くなる処理も難点。センスの悪いキャラデザインやロボット変形にほとんど意味がないのも残念だ。超スピードの敵にハマることも多い。

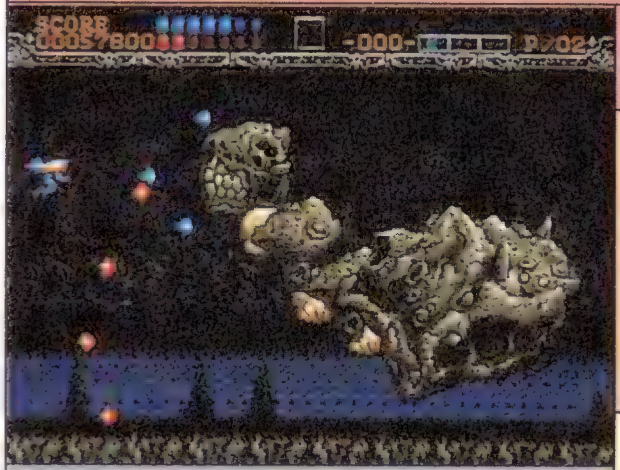
「XDR」と同様、これも連射したぶんだけ弾が撃てる。レーザーと見まがうばかりにつながる弾は爽快か？



攻略本	——
裏技	【キャラクターテスト】➡P.173

ジノーグ

メディア対応等：4M bit　制限コンティニュー



●メサイヤ（NCS）
●'91年1月25日発売／6,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 7.4136

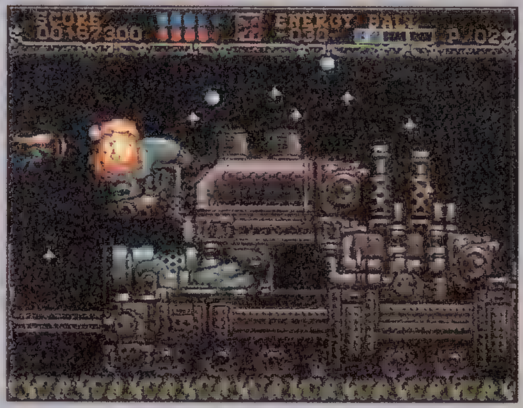
超

アニキーッ！じゃありません

【解説】グロい敵キャラや、退廃的な世界で展開するファンタジーシューティング。通常攻撃の他に選択式の魔法攻撃が可能。同社PCエンジンの「超兄貴」の元となった作品と言われている。

【ポイント】画面が地味で、敵の弾が雨のように降ってくるが、パターンを読めば避けることができるので、初心者でもそれなりに楽しめる。サウンドや、斬新なラスタ処理による演出も良い。独特の世界観や、危ないボスキャラのデザインも異色だが、一見の価値はある。ただし、5面後半と最終ボスの難易度が異常に高いのは難点。

このゲームの見どころは何といっても異形のボスと危ない敵のデザイン。敵の弾数も多いが、なぜか避けれる。



攻略本	——
裏技	【ステージセレクト】他➡P.157

©TELENET JAPAN 1990 ©KANEKO ©1990 TOHO CO.,LTD.

エアロブラスターズ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●KANEKO
●'91年1月31日発売／6,000円
●2人同時プレイあり

本誌の評点　7.25

読者の評点　6.9644

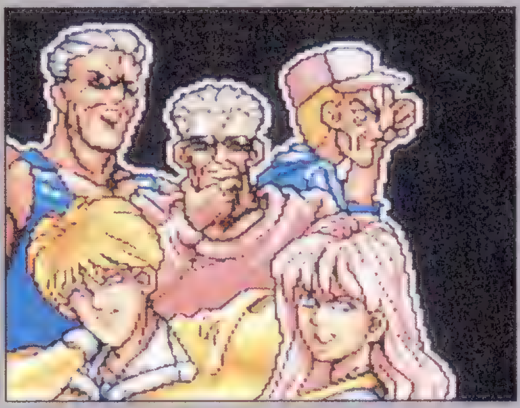
難　——

豪快に広がる大空へ飛び立つ

【解説】KANEKOのアーケードゲーム「エアバスター」の完全移植版。地球を征服しようとする悪の軍団を相手に、科学者の息子と娘が特殊戦闘機に乗って戦っていく。全6ステージ構成。

【ポイント】新しい要素などはないが、ゲームバランスが良く、アーケード版に忠実な移植と快調なテンポのBGMが気持ちいい。特に後半の無重力ステージの操作は斬新で○。しかし、ステージ間に出る無意味で飛ばせないビジュアルが、テンポを悪くしているのは非常に残念。武器も豊富だが、使えるものはわずかしかなく、展開もやや淡泊。

ステージクリア後に挿入されるアイキャッチ風のビジュアル。あんまりうまくないうえに待ちが長いのは困る。



攻略本	——
裏技	——

究極タイガー

メディア対応等　5M bit　制限コンティニュー

●トレコ
●'91年2月22日発売／7,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.0

読者の評点　5.4814

超　——

究極ここに極まれり!?

【解説】東亜プラン（販売はタイトー）のアーケード名作縦シューティングの移植。4種類の武器を駆使して戦闘ヘリを操り、戦車、戦闘機などと激闘を繰り広げる。難易度はアーケード版より高い。

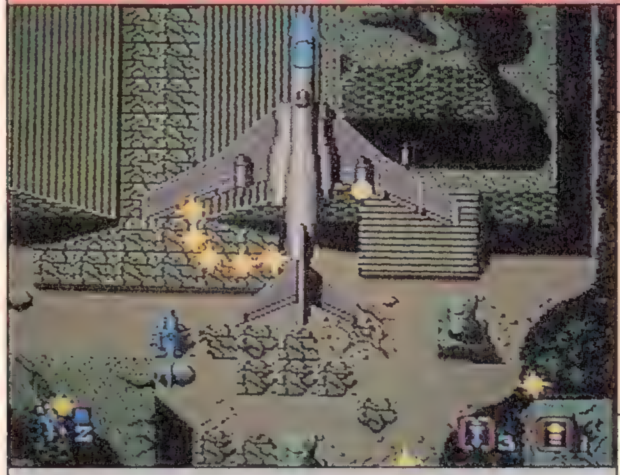
【ポイント】アーケード版は名作だが、このメガドラ版は敵弾が異常に速く、画面外から敵が弾を撃ってきたりと、お約束を無視したような別物のバランスとなっている。チラツキが激しいのはあきらめるとしても、全体的な色調が原作と違い黄色っぽいのも難。パワーアップの段階表示は、PCエンジン版より忠実だが、バランスの悪さで×。

これが当時話題になった黄色い戦車。バランスも多勢に無勢といった感じで、撃ちもらすと死につながる。

攻略本	——
裏技	【ステージセレクト】他 ➡P.152

スーパーエアーウルフ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●九娯貿易
●'91年3月29日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.0

読者の評点　4.9756

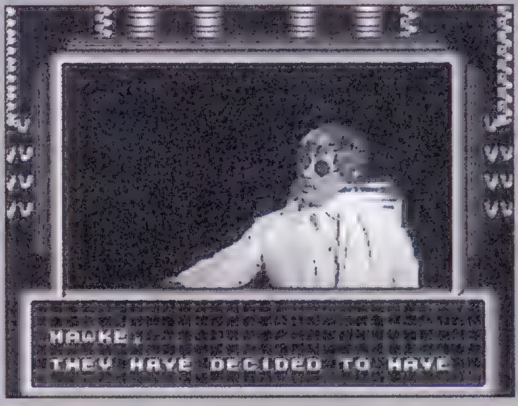
普　——

ジャンプ力は抜群です？

【解説】九娯貿易最初にして最後（？）の作品。同名のアメリカTVドラマをシューティングゲーム化。BGMや取り込み映像などはTVと同じ。ゲームモードは空中戦と地上戦の2種類がある。

【ポイント】空中戦面は東亜プランっぽく、地上面は「戦場の狼」のような感じだが、どちらも中途半端なデキ。特に地上面のジャンプは不自然で意味もあまりない。取り込み画像やBGMなどはそれなりに原作の雰囲気を出しているが、ゲーム中のボスキャラなどは地球離れしており、エアーウルフらしくないのも残念。買い物要素もイマイチ。

ＴＶでおなじみの顔もこのとおり出てくる。でも、取り込みがモノクロで、ロパクだけなので雰囲気はイマイチ？



攻略本	——
裏技	【無敵モード】 ➡P.160

©1990 KYUGO CO.,LTD. ©1984 UNIVERSAL CITY STUDIOS. INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©1991 KANEKO CO., LTD. ©TRECO 1991

ヴェリテックス

メディア対応等：4M bit　無限コンティニュー

●アスミック
●'91年4月5日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 5.8412

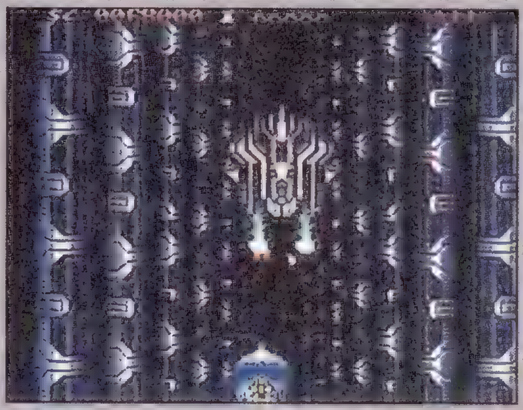
普　——

横長画面がコンシューマ風!?

【解説】多重スクロールを使った背景が美しい縦スクロールシューティング。アイテムを取るとパワーアップ。オプションウェポンにはボムがあるというオーソドックスな内容。全7ステージ。

【ポイント】多重スクロールする背景や、爆発音などのサウンドはなかなか良い。だが、パワーアップシステムにコレといった特徴がなく、横長の画面もバランス的にツライものがある。やられるとステージの最初に戻されるのもひどいし、最終ボスの難易度はヒドすぎる。1つのアイテムで3つ増えるボムはうれしいが、全体的に古い。

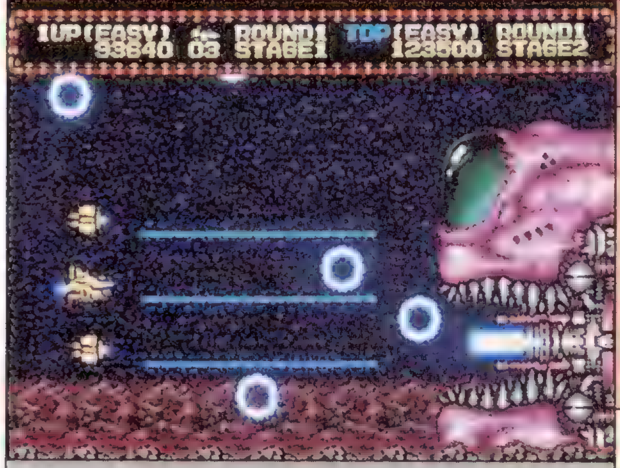
多重スクロールする背景がビューティフル。でも目が疲れるだけという声もある…。バランスはそれなりにいいが。



攻略本	——
裏技	【無限1UP他】➡P.150

ゼロウィング

メディア対応等：8M bit　制限コンティニュー



●東亜プラン
●'91年5月31日発売／8,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.0
読者の評点 7.5755

難　Good

ピピルピルピルピピル人

【解説】東亜プランの同名アーケードゲームの移植版。プリソナービームで敵を捕獲し、それを盾にしたり、飛ばして武器にできるのが特徴。ショットは3種類。全8ステージ構成。

【ポイント】2人同時プレイができない以外は、ほとんど完全な移植度に仕上がっており、同社初のビジュアルシーン（メガドラオリジナル）もいい。せっかくショットが3種類あるのに、役に立つのが1つだけというのは残念だが、巨大なザコもプリソナービームで捕獲できる豪快さは気持ちいい。難易度別のエンディングは見もの。

東亜プラン初挑戦のビジュアル。これは冒頭の発進シーンだ。アニメ風のキャラも出てくるが、デキはなかなか。

攻略本	——
裏技	【最強オプション】他 ➡P.162〜163

ファイアームスタング

メディア対応等：4M bit　無限コンティニュー

●タイトー
●'91年5月31日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 5.7938

普　——

日本軍とドイツ軍を叩け！

【解説】同名のアーケードゲームの移植版だが、一部にアレンジがある。第2次世界大戦を舞台にアメリカ軍の名機ムスタングが、日本軍やドイツ軍と空中戦を繰り広げる。武器は3種類。

【ポイント】アーケード版で印象的だった潜水艦などのボスがなくなり、敵がすべて航空機に変更されたため、展開が単調で少々味気ない内容になってしまっている。ゲーム自体は普通に遊べる内容で、ときどき表示されるデジタイズ画像もシブい。ただ、1回ミスするとザコに撃ち負けやすく、そのままジワジワとパワーダウンするのはツライ。

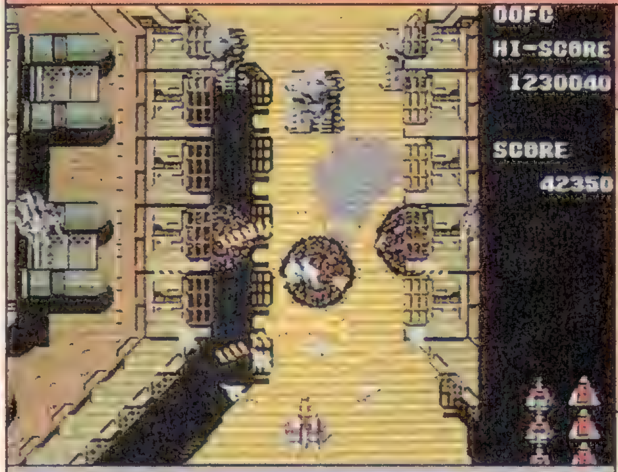
モノクロの取り込みビジュアルで見せてくれるムスタングの雄姿。敵がドイツや日本軍というのが珍しい。

攻略本	——
裏技	【残機、ボムなどを1つ増やす】➡P.170

©1991 ASMIK ©TOAPLAN 1991 ©TAITO CORP. 1991 LICENSED FROM NMK

雷電伝説

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●マイクロネット
●'91年7月6日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.5
読者の評点	7.0152

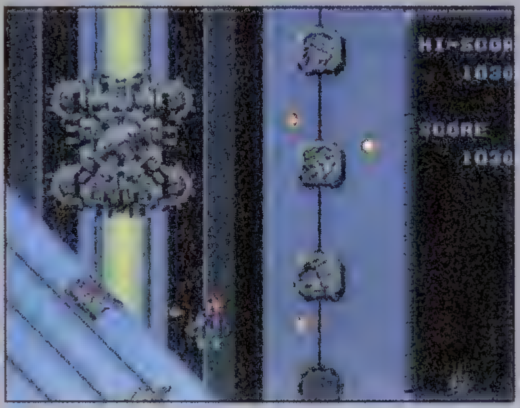
超　Good

オリジナル面は超ムズすぎっす

【解説】セイブ開発の同名アーケードゲームの移植。ボム＋2種類のショットで突き進むハードシューティング。全8面の後はメガドライブオリジナルのステージが最後にある。移植はセイブ開発。

【ポイント】移植度そのものは高く、操作感覚や攻略ポイントもアーケード版とほぼ同じデキになっている。爆発音などの貧弱さを我慢すれば、弾よけの熱さで素直に遊べる。だが、オリジナルの最終面は作風にそぐわない構成で、難しいうえにクレジットが残っていてもコンティニューできないという不親切さがある。BGMもイマイチ。

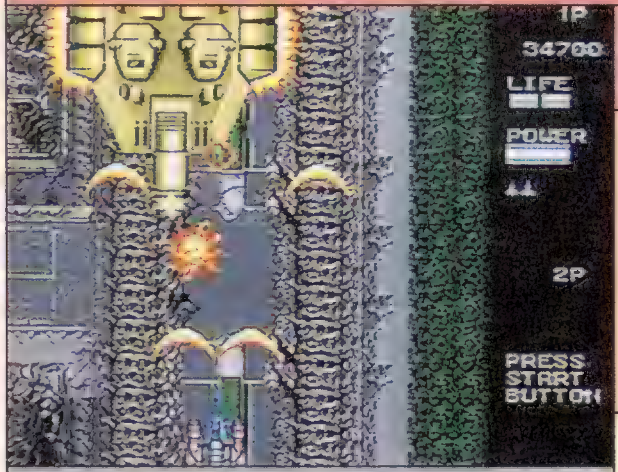
アーケード版の最終面をクリアすると、オリジナル面に。ここは難しいを通り越して激ムズすぎ。クリアできるの？



攻略本	——
裏技	——

空牙

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●RIOT日本テレネット
●'91年8月2日発売／8,400円
●2人同時プレイあり

本誌の評点	7.0
読者の評点	7.4826

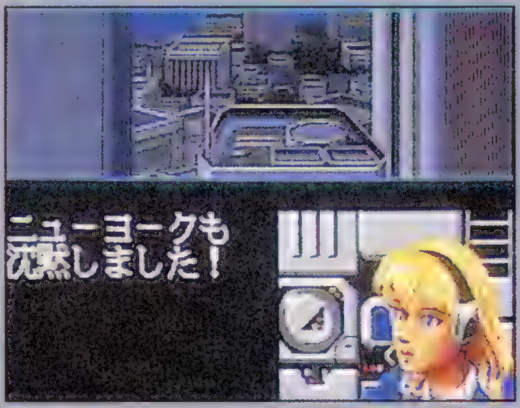
普　Good　♫

データイーストの熱いサウンド

【解説】データイーストが自社の同名アーケードゲームを移植し、販売をＲＩＯＴが引き受けた作品。３種類の機体から１つを選択し、数々の敵と戦う。ショットは５種類。全７ステージ。

【ポイント】ステージの一部が削除されたのは惜しいところだが、２人で互いの欠点を補い合うプレイが楽しい。ショットも使い分ける意義が高く、戦略性も高い。もとと比較すると物足りない気もするが、腹に響くギンギンなサウンドと、カッコいい音声は聴きごたえあり。ゲームとしては普通のデキだが、やや面が少なく物足りないかも。

ちょっと有名だったデモもちゃんと再現。お姉ちゃんの雰囲気が違う気がするのは気のせい？



攻略本	——
裏技	【ステージセレクト】 ➡P.152〜153

ギャラクシーフォースII

メディア対応等　8M bit　コンティニューなし　アナログパッド

●CRI
●'91年9月13日発売／8,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	6.8487

難　——

アーケードの雰囲気を少し体験

【解説】'88年に登場し、大型きょう体が話題を呼んだ体感アーケードゲームの移植。エネルギー制の自機を操り、惑星内部にある敵基地のコアを破壊する。５面まではフリーセレクト、プラス１面。

【ポイント】雰囲気自体はアーケード版に結構似ているが、画面内に出てくる敵キャラクターの数が少ないためか全体的にチャチな印象を受ける。序盤の宇宙面は立体感をうまく表現しているが、中盤以降の洞窟面はのっぺりしてて残念。エネルギー制なのもあいかわらずキツく、スピードコントロールも意味がない。BGMもイマイチ。

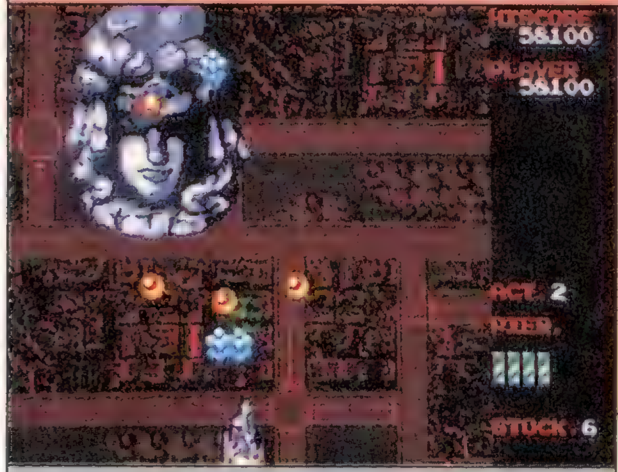
一般ステージはそれなりに見ためが似ているが、洞窟シーンだけは立体感がまるでない。英語の音声はあるけど…。

攻略本	——
裏技	【いきなりエンディング】 ➡P.152

©SEGA 1988 REPROGRAMMED BY CRI 1991 ©MICRONET 1991 LICENSED BY ©1991 SEIBU KAIHATSU INC. ©1991 DATA EAST CORP. ©1991 TELENET JAPAN

マスター・オブ・ウェポン

対応メディア等：4M bit　制限コンティニュー



●タイトー
●'91年9月27日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.5
読者の評点 5.5151

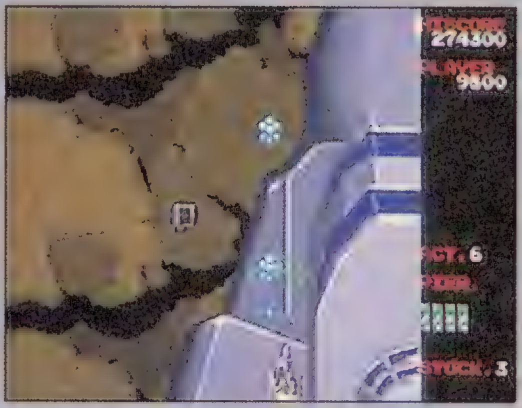
普　——

グロテスクな敵たちが襲来

【解説】５種類の武器と５種類のスペシャルウェポンを駆使して進んでいくアーケードゲームの移植。敵は反乱したコンピュータシステム。グロテスクなボスと高速スクロールが特徴。

【ポイント】地上の高層ビル群を破壊できたり、何画面にも渡る超巨大な航空機との戦いがあったりと、演出にはなかなか面白いものがある。しかしながら、ゲームシステム的に目新しさが感じられず、ボスもどれもみな同じような攻撃をしてきて、展開が単調すぎ。移植自体は、オリジナルに近いが、全体の内容は古い感じ。BGMもイマイチ。

変身する敵もいたり巨大な敵も出たりする。でもボスの攻撃はみんな同じでしつこいのが、どうも……。



攻略本	——
裏技	——

宇宙戦艦ゴモラ

対応メディア等：8M bit　制限コンティニュー

●UPL
●'91年9月30日発売／7,500円
●2人同時、協力プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 7.25

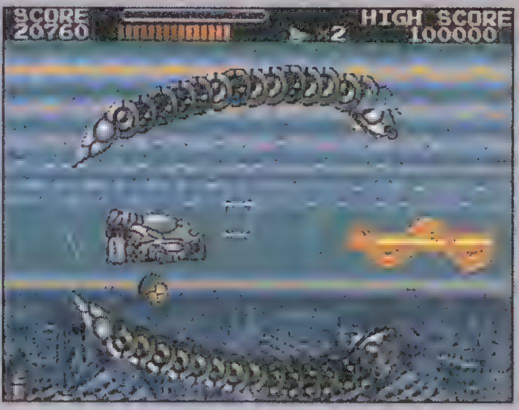
難

ＵＰＬがメガドラへ残した遺産

【解説】いまはなきＵＰＬの、同名アーケードゲームの移植版。「ＳＤＩ」っぽい照準と、通常のショットを使い分ける。パワーアップで大きくなる自機が特徴。全５面＋α構成。

【ポイント】とっつきにくい操作性と、アクの強い内容は一般向けではないが、かなり移植度は高くファンも感涙のデキ。２人で１つの自機を操作するメガドラ版だけの協力プレイも面白い。しかし、やや動きが粗(あら)く、処理が重くなりやすいのは気になるところ。ドンドン大きくなる自機や、ゆったりしたゲーム展開も好みが分かれる。

シューティングでは珍しい２人協力プレイもある。でも、自機がドンドン大きくなっていくのはツライかも？



攻略本	——
裏技	——

タスク フォース ハリアーEX

対応メディア等：8M bit　制限コンティニュー

●トレコ
●'91年12月20日発売／8,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 5.4444

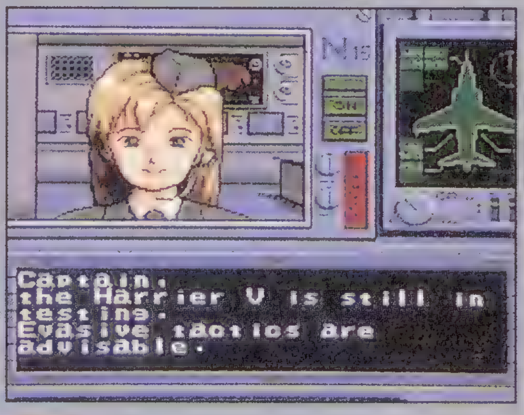
普　——

ターゲットデストロイって言う

【解説】同名アーケードのアレンジ移植。アーケード版と違い、４種類のフォーメーションを組むオプションを操作しながら戦えるようになった。全13ステージ構成。合成音声も入っている。

【ポイント】極めてオーソドックスなタイプのシューティングだが、敵の出現などが大ざっぱで、動きも単調な感じ。また、フォーメーション攻撃も自機のスピードが変わって使いづらく、敵の動きもあまりなめらかでない。合成音声もそれほどクリアではなく、チラつきや処理落ちも多い。クリア後の成績によるビジュアルの変化も意味なし。

最初はギャルが見送ってくれるが、成績が悪いと面クリ後には男の軍人が出てくるようになる。でも絵がイマイチ。



攻略本	——
裏技	【無敵モード他】 ➡P.165～166

©TAITO CORP.1991 ©UPL 1991 ©TRECO 1991

シューティング

スーパーファンタジーゾーン

メディア対応等　8M bit　コンティニューなし

●サンソフト
●'92年1月14日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.5
読者の評点 8.5287

難

アーケード版の音も完璧再現!

【解説】セガの人気アーケードゲームを、システムに改良を加えて続編という形で作ったもの。買い物システムも健在で、おまけに元祖「ファンタジーゾーン」のサウンドも聴ける。全8ステージ。

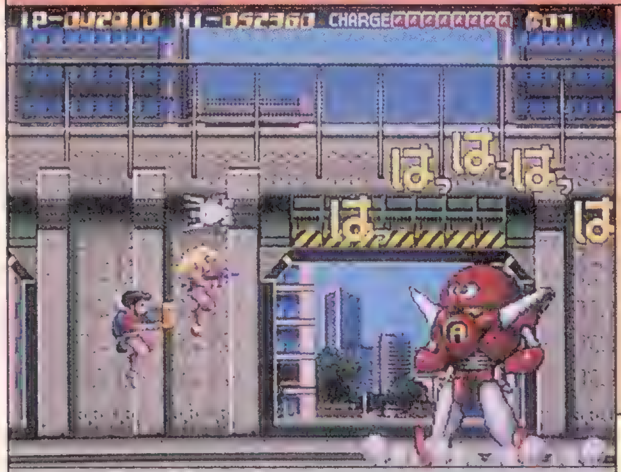
【ポイント】オリジナリティや、ボスのデザインは、元祖を超えたとは言えないが、パステル調の美麗なグラフィックと、イメージを損(そこ)なわないサウンドは良くできており、完成度は高い。多彩な新兵器、ソフト上での回転縮小機能といったプログラム的な演出も、美麗なデモとともに必見。攻略がやや難しく、システム的な古さがあるのは難。

この豪華で綺麗なデモは必見。ゲーム中のサウンドと効果音は元祖「ファンタジーゾーン」と同じものが聴けて◎。

攻略本	――
裏技	【無敵モード】他 ➡P.160～161

バトルマニア

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●ビック東海
●'92年3月6日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 8.154

普

B級ゲームの名作といったらこれ

【解説】ビック東海の参入第1弾。随所(ずいしょ)にイロモノなセンスを満載した、オリジナルの超異色シューティング。A級トラブルシューターの大鳥居マニアらが、誘拐された皇太子の救出に赴(おもむ)く。

【ポイント】見ためがいきなりヘンなので、手を出しがたいイメージはあるが、ゲーム性や爽快な特殊兵器などは結構よくできており、隠れた名作と言える。4メガとは思えない内容と、全編を彩(いろど)る脈絡(みゃくらく)のないイロモノセンス、そしてラストまでの展開は、危険な裏技と併(あわ)せて必見。面が少なく、やや飽きやすいことや、マイナー色は難点?

大鳥居マニアと、その補佐役の羽田マリア（ともに女性）が主人公。これの世界観について来れたら楽しめるよ。

攻略本	――
裏技	【ステージセレクト】【ヘンなサウンド】他 ➡P.169

鋼鉄帝国

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●ホット・ビィ
●'92年3月13日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 8.0497

普

ジュール・ベルヌな世界観

【解説】ホット・ビィのオリジナル作品。蒸気機関が盛んだった1800年代を彷彿(ほうふつ)させる、空想的な兵器が特徴のシューティング。設定はジュール・ベルヌの小説っぽい感じ。前後に撃ち分け可能。

【ポイント】バランスやキャラの動きに荒削りな部分があるものの、それを補ってあまりあるグラフィックセンスと、映画的な演出が良い。打ちっぱなしの鉄板を鋲(びょう)でとめたようなシブい兵器デザインと、世界観に対するこだわりも一見の価値はある。シューティングとしては普通で、誰にでも遊べるが、最終ボスを含めて展開はやや単調。

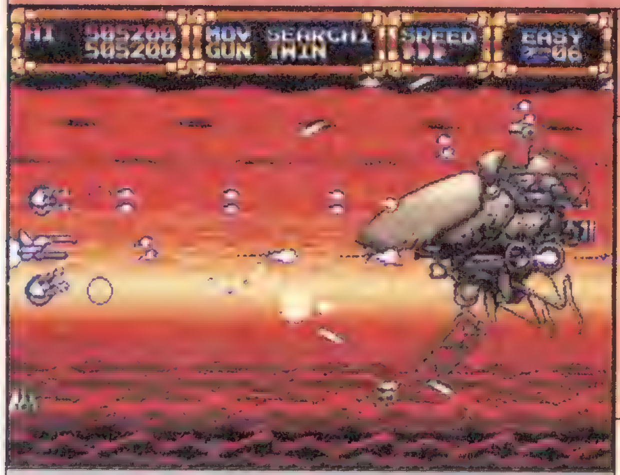
骨董品の映写機を思わせる、セピアカラーのデモがいい雰囲気。映画のパンフレットを意識した説明書もいいぞ。

攻略本	――
裏技	【ラウンドセレクト】他 ➡P.154

©SEGA 1987 ©VIC TOKAI, ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 HOT・B CO.,LTD.

グレイランサー

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●メサイヤ
●'92年7月17日発売／8,300円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.75
読者の評点　7.3883

普　――

父を探して戦闘機まで乗るか普通

【解説】危機に陥(おちい)った父を救うため、娘のルーシアが戦闘機グレイランサーで戦う。7種の動きが選べるオプションの攻撃は多彩。要所要所でデモビジュアルシーンもある。全11ステージ構成。

【ポイント】敵キャラや自機、背景のグラフィックなどが小さくまとまりすぎて、地味な印象を受ける。各ステージも目立った演出がなく、単調で展開も長い。オプションの動きもゲームスタート時に選択できるだけだし、使えるものも少ない。難易度が比較的低くて、遊びやすいのはいいが、ビジュアルの絵は好みが分かれるかも。

というわけで、父のピンチにいてもたってもいられず戦闘機にまで乗ってしまったルーシア。ファザ○ンなのか？

攻略本　――

裏技　【ステージセレクト】【残機を増やす】他➡P.153

THUNDER FORCE Ⅳ

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●テクノソフト
●'92年7月24日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.25
読者の評点　8.6251

難

最強兵器サンダーソードを入手しろ

【解説】メガドライブ3作目。武器やその効果、システムなどは前作と同じだが、パワーアップが強化され、後半ステージはタメ撃ちが使用可能になる。序盤4面までは、ステージセレクトも可。

【ポイント】前作の2倍の容量を使用しているだけあり、2部構成になった演出は見事。各ステージのグラフィックもより美しくなっている。BGMも攻撃的でテンポが良い。しかし、ステージ全体が縦に広がったので、突然画面外から敵や弾が出現したりすることもあり、難易度的には高くなっている。また一部で処理落ちが目立つのは残念。

今回は2部構成の壮大な物語仕立てなのが、なかなか感動的。後半では必殺のサンダーソードが使えるようになる。

攻略本　――

裏技　【武器をすべて入手】【おまけBGM】➡P.156

ツインクルテール

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●WAS
●'92年7月24日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.75
読者の評点　7.5925

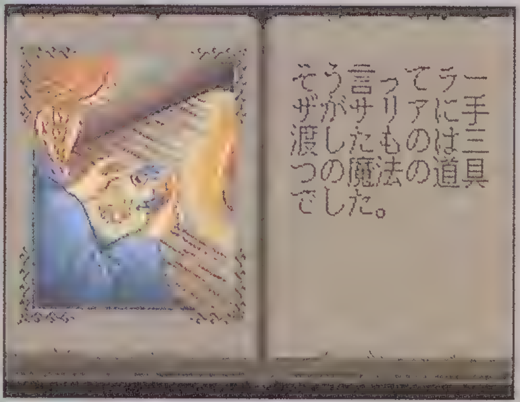
難

ファンタジー版「奇々怪界」？

【解説】WASのオリジナル作品。駆け出しの魔法使いのサリアが、師匠オーロフの危機を知り、戦いの旅に出る。3種類の通常魔法（ショット）と、2種類の大魔法で全8ステージを突き進む。

【ポイント】ゲームシステムはタイトーの「奇々怪界」っぽいが、メリハリの効いた展開と、テンポ良く撃てるショットが気持ちいい。任意スクロールなので、ザコを倒しきらないうちに次の敵が出現することもなく、ゲームのビギナーでもゆっくり進めば素直に遊べる。7面のシューティングと、ラストのボスが、やや小難しいのは難点。

ゲーム中のキャラクターは2頭身のデフォルメでかわいい感じだが、デモではけっこうリアルなサリア。



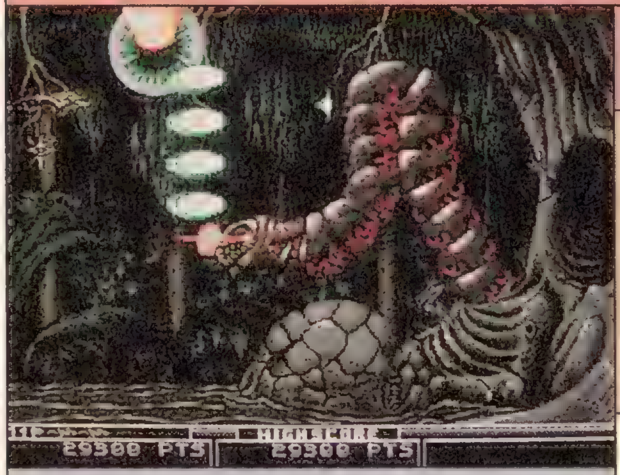
攻略本　――

裏技　【ステージセレクト】他➡P.167

©1992 NCS CORP. ©1992 TECHNO SOFT ©TOYO RECORDING CO.,LTD.

CRYING ～亜生命戦争～

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'92年10月30日発売／6,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点	6.25
読者の評点	7.6923

難　—

節足動物、軟体動物がいっぱい

【解説】セガが2年ぶりに出したオリジナルシューティング。敵キャラはすべて昆虫や魚貝類が突然変異したものであるのが特徴。自機は魚タイプと昆虫タイプの各2種類から選択可能。

【ポイント】不気味なリアルさを見せる敵や、独特の雰囲気はなかなかいい味がある。難易度の調整がやや粗（あら）く、ミスするとハマりやすいが、仕上がりは悪くない。ただ、前半は気合いが入った作りなのに、ステージが進むにつれて地味になっていくのは難点。有効なショットと役立たずなショットの落差も大きい。パッケージとBGMは○。

4種類の自機は、スピード（ステージによって得手不得手がある）やショットの効果が異なる。デザインがイカス。

攻略本	—
裏技	【ステージセレクト】➡P.153

F22インターセプター

メディア対応等　8M bit　パスワード

●EAビクター
●'93年2月12日発売／8,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.5
読者の評点	8.0653

普　Good!

ポリゴンで楽しむドッグファイト

【解説】海外ジェネシスからの移植。最新鋭戦闘機F22に乗って世界の紛争地帯へ乗り込む戦略性の高い3Dポリゴンシューティング。他に、世界の強者と戦うドッグファイトモードもある。

【ポイント】背景や自機など、ほとんどにポリゴンを使っているために模型のようなリアルさがある。反面、処理速度が追いつかずに動きの遅い部分もある。本物に近い操作手順は、かなりマニアックで難しいが、大空を自由に飛べる快感がある。ゲームの難易度はそれほど高くなく、視点切り替えで自機をあらゆる視点から眺（なが）められるのは快感。

発進前に武器を搭載するリアルさもある。ここから発進すれば、あとはポリゴンでの戦闘が待っているぞ。

攻略本	—
裏技	—

G-LOC

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●セガ
●'93年2月26日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	4.5
読者の評点	5.1666

普　—

なんかスゴイことになってるよ

【解説】セガの同名アーケードゲームのアレンジ移植。戦闘機で制限時間内に規定数の敵を倒していく3Dシューティング。都市上空や谷間、河川など面も豊富。新たに武器購入システムが入った。

【ポイント】敵を破壊することに主眼が置かれ、時間制限や弾数制限もややシビアだが、狙って撃ち落とす感覚はそれなりに楽しめる。だが、操作性は悪くてガクガクするし、ローリングなどの爽快感も薄い。また、敵機のマークも緊迫感がなく、ただ撃つだけのゲームになってしまっている。武器購入もイマイチでパイロットのビジュアルも変。

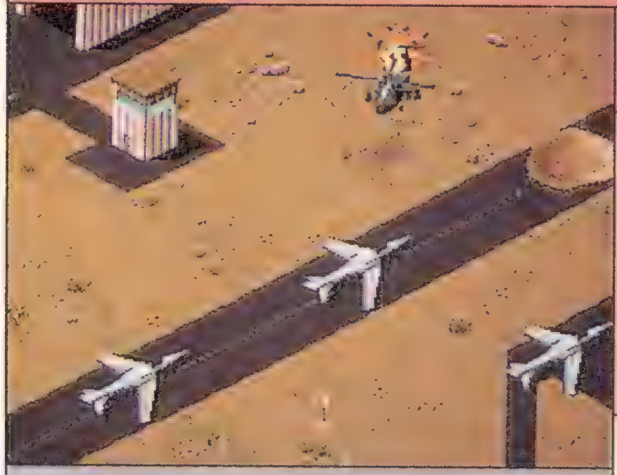
ゲーム中にはいろんな指令が入ってくる。だんだん条件がシビアになってくるのはツライところだ。

攻略本	—
裏技	—

©1992 SEGA ©1991 Edward Lerner ©1993 Electronic Arts Inc. ©1990／1992 SEGA

デザートストライク 湾岸作戦

メディア対応等：8M bit／パスワード



●ＥＡビクター
●'93年４月23日発売／8,900円
●１人プレイのみ

本誌の評点 6.75
読者の評点 7.6875

難：——

湾岸でガンガン戦うヘリコプター

【解説】海外ジェネシスからの移植。湾岸戦争をモチーフにし、戦闘ヘリアパッチに乗って作戦を遂行していく戦略的なゲーム。アパッチは３種の武器とウインチを駆使する。コパイロットも重要。

【ポイント】マップを見ながら回る順を確認し、作戦を遂行していくのは、地味ながら自由度が高くて面白い。だが、操作は複雑で、斜め画面も慣れるまでに時間がかかる。また武器の弾数や燃料の制限も意外とシビアで、後半まで我慢して残しておく必要があり、難易度は高い。小さい敵歩兵や本物と同じ武器の数々は、リアルで○。

これが諸悪の根元、独裁者キルババだ。一応取り込み風のビジュアルで結構リアル。水責めの刑の場面はヒドイ。

攻略本	——
裏技	——

エクスランザー

メディア対応等：8M bit／制限コンティニュー／6Bパッド

●セガ
●'93年５月28日発売／7,800円
●１人プレイのみ

本誌の評点 7.5
読者の評点 7.9333

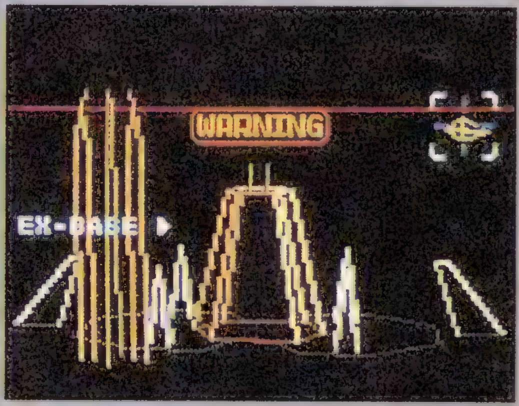
難：Good

本格派メカアクションの幕開け

【解説】古代遺跡に眠っていたロボットエクスランザーが、連れ去られた少女を助けるために敵と戦っていくロボットアクション。メカの細部にいたるアクションと、豊富な武器、支援メカが見物。

【ポイント】爆発などの画面効果や、細部にいたるグラフィックはかなり細かく描き込まれており、アクションもリアル。だが、特殊技術による同時発色数の強化が目立たないことや、刺激的な演出が足りないのは少々残念。また、リアルなグラフィックに比べて、BGMや効果音がひと昔っぽいのも難。支援メカを使っての戦略的楽しみは良い。

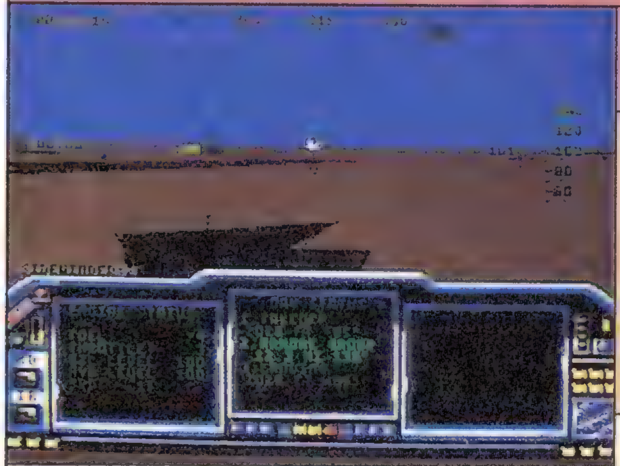
ステージの前には、攻撃目標などをワイヤーフレームで表示してくれる。雰囲気はいいが、動きはイマイチかも。



攻略本	——
裏技	【イージーモード】【ステージとばし】他➡P.150

LHXアタックチョッパー

メディア対応等：8M bit／パスワード



●ＥＡビクター
●'93年６月４日発売／8,900円
●２人協力プレイあり

本誌の評点 6.5
読者の評点 7.6153

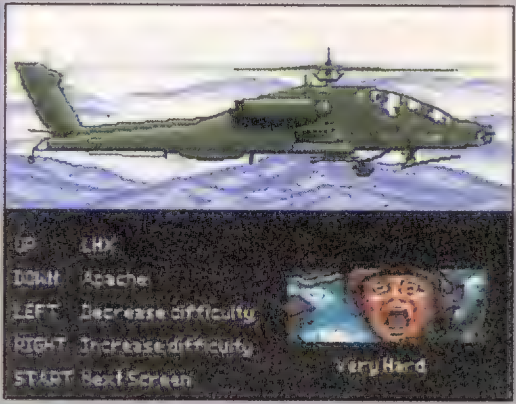
難：——

パタパタ飛ぶよパタパタ

【解説】海外ジェネシスで出ていたポリゴンフライトシミュレーションの移植。最新戦闘ヘリLHXとアパッチの２機から選択し、任務を遂行していく。ちなみにマップは実際の地形を参考にしてる。

【ポイント】全編ポリゴンを使用しているため、視点変更などの演出は充実している。だが、重く複雑な操作のため、操作性は低い。また任務も護衛などの難しいものがあるため、後半は難しい。BGMがないかわり、効果音はリアルだが、２機種選択でのアパッチは、ほとんど意味がなく、行って帰って来るだけの作戦が多いのも、単調で×。

ヘリを選択する時に、ゲームの難易度も選べる。難しくするごとに、下のキャラの顔がこわばっていくのが笑える。

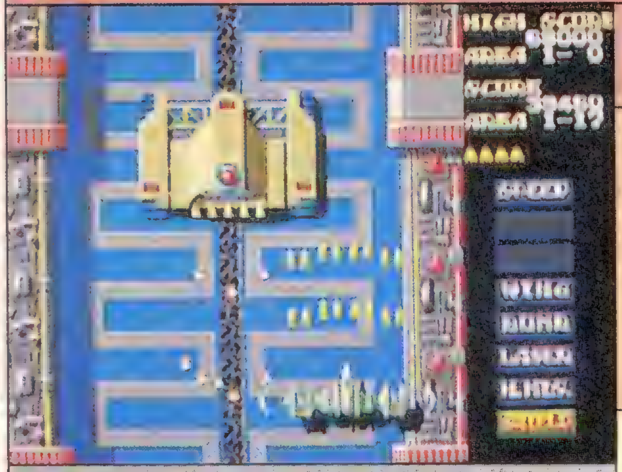


攻略本	——
裏技	——

©1993 Electronic Arts Inc. ©1993 SEGA GAU ENTERTAINMENT

スラップファイト

メディア対応等　8M bit　無限コンティニュー



●テンゲン
●'93年6月11日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.25
読者の評点	8.4901

難　Good!

2本とも熱くなれます

【解説】'86年に東亜プランから出されていた同名アーケードゲームを完全移植。パワーアップで大きくなっていくウイングが特徴。現代風仕立ての〝アレンジモード〟の音楽は古代祐三が担当。

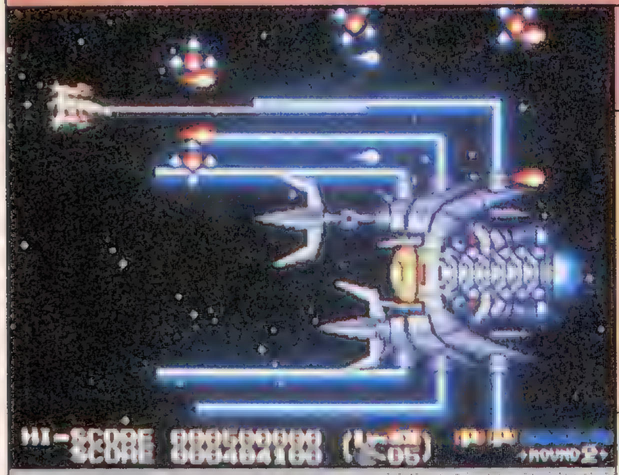
【ポイント】「ゼビウス」風の画面に「グラディウス」のシステムを足したようなゲームだが、シューティングゲームとしては、今でも十分通用する面白さがある。特に弾避けの快感は難易度の絶妙な高さとともにチャレンジのしがいがある。また、自分の翼をボムで使えるアレンジも良好。皆無に等しいエンディングは難だが、古代サウンドは○。

アルゴリズムや隠れキャラまで一緒のオリジナルモードの他、アレンジモードもうまく現代風にアレンジされてる。

攻略本	――
裏技	【東亜プランモード】【無敵モード】他➡P.162

エリミネートダウン

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー



●ソフトビジョン
●'93年6月25日発売／8,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	6.88

難　――

この展開についていけるか!?

【解説】銀河西暦299X年、すべての物体を同化する異星生物を破壊するため、最新鋭機エリミネートダウンが発進する。攻撃方向が違う3種類のショットを、状況によって撃ち分けるオリジナル作。

【ポイント】システムにしろ、敵にしろ、全体的にどこかで見たようなゲームの寄せ集め的な印象がするが、ゲーム自体は3種類のショットを撃ち分けるのが楽しく、まとまりも良い。特に次々と目まぐるしく展開するステージ構成は見ていて飽きず、BGMもなかなか良い。弾がやや見にくく、デザインの悪いボスは結構カタくて難あり。

このゲームはミニゲームの成績をもとにラウンドセレクトできる範囲が決まる。モグラ叩きの要領でめくれ。

攻略本	――
裏技	――

スティールタロンズ

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし

●テンゲン
●'93年6月25日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	4.75
読者の評点	――

難　――

チョッパーポリゴンシューティング

【解説】アタリの同名アーケードゲームの移植。全編ポリゴンを使っており、3つのスティールタロンズ部隊員養成ミッションをこなしていく。アーケード版にあった2人協力プレイはなくなってる。

【ポイント】もともポリゴンを使ったゲームだが、移植のほうは、あまりなめらかではなく、処理速度も非常に遅くて残念。ミッションもほとんどが同じことの繰り返しなので、単調になりやすく、飽きも早い。ゲームのほうはBGMもなく、効果音もあまりハッキリとしておらず、基本的な移植度も低い。日本語のメッセージも合っておらず×。

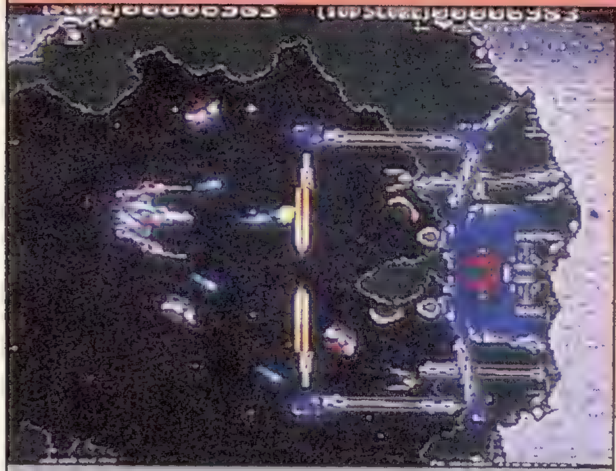
ヘリコプター乗りの頂点を意味する精鋭部隊スティールタロンズ。ゲーム中での活躍は、イマイチかも？

攻略本	――
裏技	――

©TENGEN LTD. ©TOA PLAN Co.,Ltd. ©YUZO KOSHIRO ©1993 SOFTVISION ©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.

ソル・フィース

メディア対応等　メガCD　無限コンティニュー



●ウルフチーム
●'91年12月12日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.0
読者の評点	6.7174

超　——

多関節クネクネ、でもそれだけ

【解説】X68000で出ていた同名パソコン作品を移植したもの。各砲台でパワーアップができ、ショット方向を自在に固定できる上下の砲台が特徴。パワーアップは4種類あり。全7ステージ。

【ポイント】MEGA-CD同時発売の作品としては、そこそこの完成度と言える。ビジュアルシーンもそれなりに悪くなく、動きまくる多関節キャラクターも見てるぶんには面白い。ただし、弾が多くなるとすぐにチラつくことや、上下の砲台が標準装備でないのは難点。一部のボスなどで、バランス調整が劣悪な場所が多いのも困る。BGMは普通。

CDソフトとなると意地でもビジュアルを入れてある感じがするけど、デキが悪くないからまあいいか？

攻略本	——
裏技	【無敵モード】【ステージセレクト】他➡P.164

サンダーストームFX

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー

●ウルフチーム
●'92年8月28日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.25
読者の評点	7.9397

難　Good

記念すべきＬＤ移植第１弾！

【解説】'84年にデータイーストが出したＬＤゲームを移植。画面表示の指示に従って素早くコマンドを入力し、ミッションクリアを目指す。取り込みによるアニメとバイノーラル・サウンドがウリ。

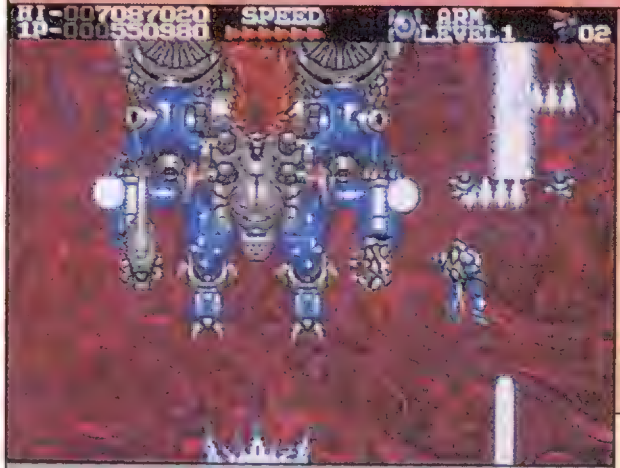
【ポイント】後発の2作品に比べると、多少グラフィックに粗(あら)さは見えるものの、移植度の高さはかなりのもの。動画枚数も多く、バイノーラル方式によるサウンドもヘッドホンで聴くとなかなか臨場感がある。ミサイルの表現が不自然なことや、完全な覚えゲームなのは気になるが、なめらかな映像はさすがで良い。でも飽きが早いのは難。

カット割りからサウンドまでさすが本物のアニメを感じさせるオープニング。これもアーケード版そのままの移植だ。

攻略本	——
裏技	【無敵モード】【ステージセレクト】他➡P.155〜156

電忍アレスタ Nobunaga and his Ninja force

メディア対応等　メガCD　コンティニューなし



●コンパイル
●'92年11月27日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.0
読者の評点	7.1705

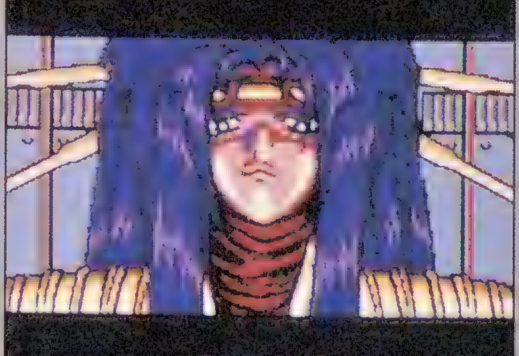
難　——

和風ハウスの音楽ＣＤとして買え

【解説】コンパイルの定番「アレスタ」シリーズの1つで、同社の10周年記念作品。舞台設定と登場人物は戦国時代からとっている。和風のハウスサウンドも特徴。全8ステージ。

【ポイント】戦国大名の鉄甲兵や、自機のデザインなど、随所に意欲的な試みがあるものの、全体的に調整不足気味で「アレスタ」シリーズらしからぬ完成度。演出や展開も「武者アレスタ」と比較すると地味だ。せっかくのサンプリング音声も、処理速度の都合でゲーム中に流れないのは残念(オプションで聞ける)。ハウスサウンドは良い。

ＣＤソフトお約束のデモもある。ちなみに、オープニングのナレーションには、森山周一郎を起用しているぞ。

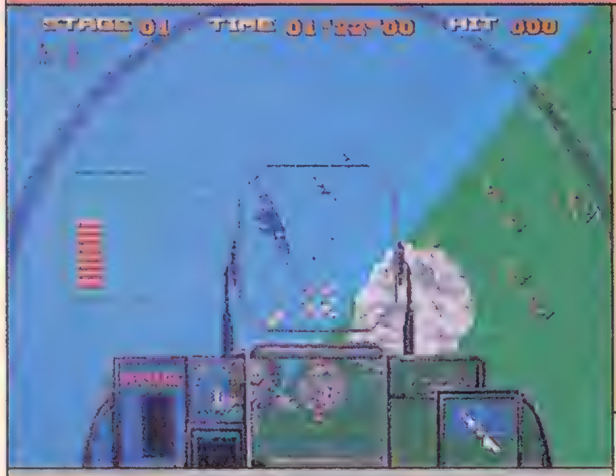


攻略本	——
裏技	【パワーチップがプリンになる】他➡P.168

©WOLF TEAM ©1992 DATA EAST CORP.／TELENET JAPAN(WOLF TEAM) ©COMPILE 1992

アフターバーナーIII

対応メディア等　メガCD　制限コンティニュー



●CRI
●'92年12月18日発売／8,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点　4.75
読者の評点　5.6176

易　――

ポリゴンっぽいけど……なのよ

【解説】セガのアーケードゲーム「G-LOC」をアレンジした、オリジナル作品。ノーマルの他にタイムアタックなどのモードが用意されている。武器はバルカンとミサイルで、どちらも無限。

【ポイント】「アフターバーナー」というより、同じタイプのゲーム「G-LOC」のほうの流れを受けており、内容的にもほぼ同じ。だがゲームは、ただ単に敵をロックして撃破するだけの内容になっており、他のモードも遊びがいはない。ノリが悪く聴きごたえのないBGMや、スピード感のない展開も×。緊迫感のない攻撃目標やデモもイマイチ。

敵機に後ろを取られてしまうと、画面が強制的に後方視点となる。じつはこれの視点のほうが面白かったりして…。

攻略本　――

裏技　【スペシャルオプション】 ➡P.149

ナイトストライカー

対応メディア等　メガCD　制限コンティニュー

●タイトー
●'93年5月28日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.75
読者の評点　8.1415

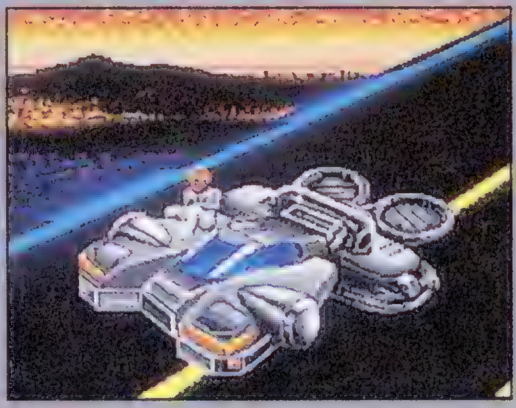
普　Good ♫

ドットの粗さに慣れれば……ね

【解説】'89年に登場し、好評を博したタイトーの3Dシューティングの完全移植版。万能ホバーマシン、インターグレイを操縦し、各面を突破する。分岐によってエンディングが異なるのも特徴。

【ポイント】敵の出現パターンや攻略法などがほとんど同じで、一部の効果音がないことを除けば移植度は完璧に近い。しかし、拡大処理を駆使した結果、ドットがかなり粗(あら)くなっており、キャラの判別も難しくなっているのは大きな難点。オリジナルのままのBGM、花火やパシィフィストパターンも良くできているだけに、全体的に賛否両論。

デモだって一応ちゃんと移植されている。アレンジBGMはイマイチだけど、全体的に本物指向でいい移植だ。

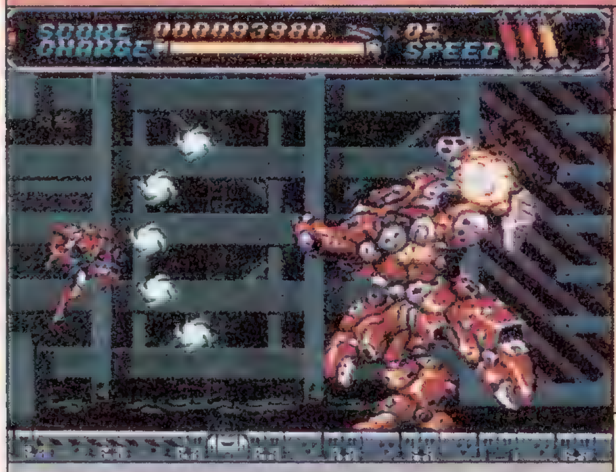


攻略本　――

裏技　――

バリ・アーム

対応メディア等　メガCD　制限コンティニュー



●ヒューマン
●'93年7月30日発売／7,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.0
読者の評点　7.8076

難　――

ヒューマンにしてはめずらしい?

【解説】ヒューマンがMEGA-CDで贈る初のシューティング。反旗をひるがえした独立国ゼウスに対して可変型重戦闘機バリ・アームが立ち向かう。パワーアップで自機はロボットに変形。全7面。

【ポイント】オープニングのアニメビジュアルなどは非常に手慣れており、内容的にも水準以上のものはある。しかし、登場するキャラの動きや各面の演出にいまひとつ甘い部分が見え、中途半端な印象もある。特にロボット変形後の自機にあまり変化がなく、利用価値もイマイチなのは残念。後半の難しさもヒドイが、軽いノリのBGMは○。

オープニングデモはまさしくロボットアニメ調のノリで展開されてなかなか良い。もっと見たい気もするが……。

攻略本　――

裏技　【無敵モード】【ステージとばし】他 ➡P.169～170

©SEGA 1991 REPROGRAMMED BY CRI 1992 ©TAITO CORP.1993 ©HUMAN 1993

シルフィード

メディア対応等：メガCD　制限コンティニュー

●ゲームアーツ
●'93年7月30日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.5
読者の評点 9.0508

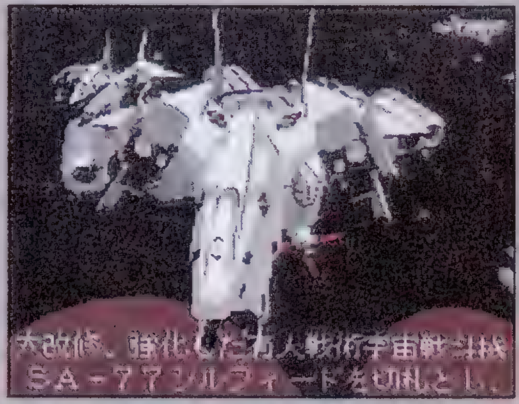
難

ハイスピードポリゴンSHT

【解説】'87年に発売されたパソコンの名作3Dシューティングを、ポリゴンやフラクタルなどの最新CG技術を駆使してリメイクした至高(しこう)のMEGA-CD専用シューティング。全11ステージ＋α。

【ポイント】ゲーム中ノンストップで流れるCG動画は、現時点の家庭用ゲームの中では文句なくトップクラスのデキ。各面の多彩で驚かされる映像は、まさに必見だが、自機や敵キャラが背景から浮いて見えるのは、BGMの弱さとともに賛否のあるところだ。武器選択には意外と戦略性も必要だが、最後の演出は感動的。デモも必見！

誰もが見れば衝撃を受けるデモの映像はユーザーならずとも一見の価値アリ。でも、ゲーム部分はやや古いかも…？



攻略本	徳間書店 ㉖➡P.146
裏技	【ステージセレクト】【マニアモード】他➡P.159

慶応遊撃隊

メディア対応等：メガCD　制限コンティニュー

●ビクターエンタテインメント
●'93年8月6日発売／7,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 8.1351

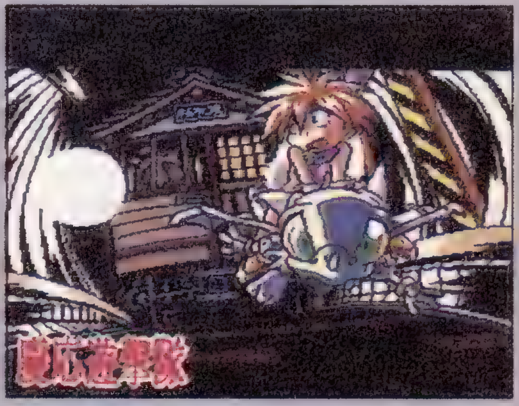
難

戦闘服はバニーちゃん

【解説】幕末を舞台に奇想天外のストーリーで繰(く)り広げられるコミカルシューティング。秘宝の鍵をめぐる、蘭未(らみ)、Dr.ポン、米軍、ロシア軍の争奪戦の決着はいかに!? 全7話（ステージ）構成。

【ポイント】とにかくさまざまな動きを見せるキャラクター達が滑稽(こっけい)。オプションのシステムや、ゲーム中の蘭未の声もかわいくて良い。だが、ゲームとしての爽快感はそれなりにあるものの、ボスキャラは戦略性に欠け、オプションをためて撃つ、繰り返しですむのはいただけない。遊びも多いが、後半にテンションが下がるのはちょっと。

各話の間に入るデモビジュアルは、物語仕立てで進行する。基本的に止め絵なのと蘭未の声が素人っぽいのは難点？



攻略本	——
裏技	【おまけゲーム】➡P.153～154

サンダーホーク

メディア対応等：メガCD　バックアップ

●ビクターエンタテインメント
●'93年9月17日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.0
読者の評点 8.7721

難

ヘリシューティングならこれだ！

【解説】IBM-PCでヒットしたコアデザイン社の3Dヘリシューティングの移植。プレイヤーは、国際特殊軍事機構の一員として、世界の危険地域へ飛び、60以上の任務をこなしていく。

【ポイント】とにかく、MEGA-CD回転拡大機能を駆使したリアルでカッコイイ映像がすごい。操作自体は複雑だが、操作性は極めて良く、ハードロック調でノリのいいBGMも聴きごたえ十分。ただし、武器に弾数制限があり、ミッションクリアできないこともあることや戦略性にやや欠けるのは難。でも撃ちまくりの快感は非常に良くて◎。

作戦遂行の前にはミッションの説明が司令官からされる。メッセージが英語なのと、毎回同じ絵なのは少々残念。

攻略本	——
裏技	——

©1993 GAME ARTS ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC. ©1993 CORE DESIGN LIMITED ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC.

リーサルエンフォーサーズ

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー

●コナミ
●'93年10月29日発売／9,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 —

難 —

リロードの概念が新しい

【解説】コナミの人気アーケードゲームの移植。麻薬組織やテログループが起こす犯罪に2人の警官が6連装拳銃で立ち向かう3Dガンシューティング。ソフトには専用銃が1つ同梱(どうこん)されている。

【ポイント】アーケード版は6連装銃の戦略性の高さで人気の出たゲームだが、移植度はそこそこのデキという感じ。取り込み画像のグラフィックはやや粗(あら)いものがあるが、キャラのアニメパターンは他機種より多く、音もCDだけにリアル。アーケードでは自由選択できたステージが、選択できないのは残念だが、2人でやれば面白さも増す。

デモだってちゃんと入ってます。一部の演出がないのは残念だけど、家庭でこのゲームが遊べるのはうれしいね。

攻略本 —

裏技 —

DATA ISLAND

意外と知られてないデータ集①

※このデータは、'93年11月現在のデータをもとにしています。単位は「万台」です。

メガドラなどのハードの普及台数はどうなっている?

①マスターシステム

※'93・4〜'94・3(見込み)

	'86・6〜'87・3	'87・4〜'88・3	'88・4〜'89・3	'89・4〜'90・3	'90・4〜'91・3	'91・4〜'92・3	'92・4〜'93・3	'93・4〜'94・3	累計
ヨーロッパ	5	15	20	30	80	200	220	60	630

②メガドライブ／ジェネシス

	'88・10〜'89・3	'89・4〜'90・3	'90・4〜'91・3	'91・4〜'92・3	'92・4〜'93・3	'93・4〜'94・3	累計
日本	('88・10登場) 40	60	90	70	40	80	380
アメリカ	—	('89・9登場) 40	90	170	380	600	1,280
ヨーロッパ	—	—	('90・10登場) 60	120	330	350	860
合計	40	100	240	360	750	1,030	2,520

「メガドライブは海外でジェネシスとして販売され、任天堂と互角以上に健闘をしている」なんてよく聞く話だけど、実際にどれくらいメガドラ本体が売れてるかはみんなも意外と知らないんじゃないかな? というわけで、ここでは意外と知られてないデータ集として、メガドラやMEGA-CDなどのハードの、今までの普及動向を載せておいたぞ。国内の普及台数がまだまだ少ないのは気になるけど、最近は上昇傾向にあるから、今後に期待かな。

③ゲームギア

	'90・10〜'91・3	'91・4〜'92・3	'92・4〜'93・3	'93・4〜'94・3	累計
日本	('90・10登場) 20	40	25	40	125
アメリカ	—	('91・4登場) 60	85	230	375
ヨーロッパ	—	('91・9登場) 70	135	120	325
合計	20	170	245	335	825

④MEGA-CD／SEGA-CD

	'91・4〜'92・3	'92・4〜'93・3	'93・4〜'94・3	累計
日本	('91・12登場) 20	8	25	53
アメリカ	—	('92・11登場) 30	65	95
ヨーロッパ	—	('93・3登場) 7	60	67
合計	20	45	150	215

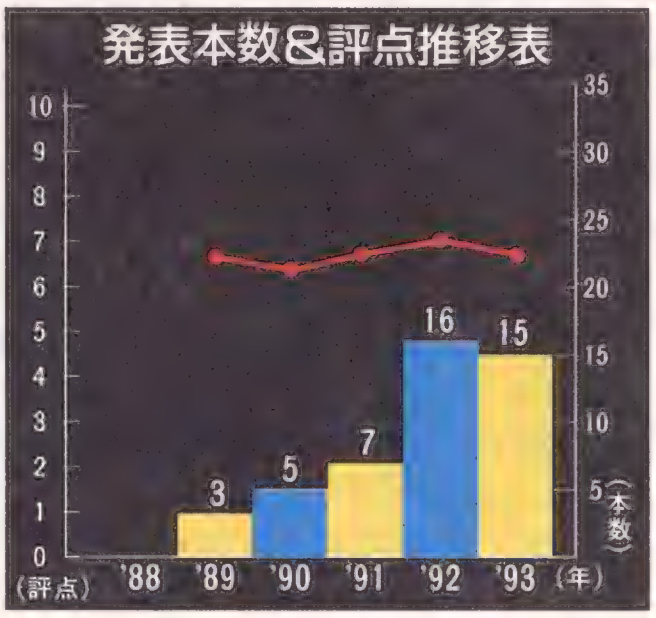
©1993 KONAMI All Rights Reserved.

スポーツ

SPORTS GAMES

46本
全ソフト比率
12.0%

一時は弱かったスポーツものもここ数年は海外ゲームの登場で着実に増殖中だ。質も安定してるぞ。



読者レーススポーツ部門ベスト5

順位	タイトル	評点
1	Jリーグプロストライカー セガ/'93・6・18 ➡P.83	8.6198
2	レッスルボール ナムコ/'91・2・8 ➡P.74	8.3481
3	プロフットボール EAビクター/'92・11・20 ➡P.80	8.2888
4	炎の闘球児ドッジ弾平 セガ/'92・7・10 ➡P.78	8.2647
5	PGAツアーゴルフⅡ EAビクター/'93・4・16 ➡P.82	8.1724

全ソフト平均 6.8393

スーパーリーグ

メディア対応等：4M bit、パスワード

●セガ
●'89年4月22日発売/5,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.0
読者の評点 6.1773

普 ——

サード!セカンド!ホントかぁ?

【解説】アーケードの「メジャーリーグ」をアレンジ移植したメガドラ草創期の野球ゲーム。打った後のフィールドがトップビュータイプになるのが特徴。有名バッターのフォームも再現されている。

【ポイント】今となってはデータもシステムも古いが、野球ゲームとしてのデキはメガドラ野球ゲームの中ではいいほう。トップビューでの守備は慣れが必要だが、慣れてしまえば遊びやすい。また、敵打者が打った後に発せられる守備指示の声もなかなかクリアで耳に残る。30試合のペナントレースモードの他にも何かあれば良かったが……。

打者が打った後はこのようなトップビュー画面になる。ちなみに守備指示の声は声優の神谷明風で、いい感じ?

攻略本：勁文社①、JICC出版局① ➡P.145
裏技：——

ワールドカップサッカー

メディア対応等：2M bit

●セガ
●'89年7月29日発売/5,500円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.0
読者の評点 7.023

普 ——

5年遅く出ていれば、大ヒット!?

【解説】見下ろし画面で展開するサッカーゲーム。ただし、コーナーキックなどのセットプレイ時には3Dに切り替わる。全24チーム、384人の選手には、それぞれ個性が持たされている。

【ポイント】試合展開はスピーディーで気持ちがいい。得点時にはビジュアルシーンが流れるなど、演出も凝っているが、セミオートのキーパーがやたら強いため、シュートが決まりにくいのは難。コンピュータが弱い、オフサイドがない、パスが100%取れるなどの不満点もあるが対戦で遊ぶ分には問題ない。だが、今となってはやはり古い。

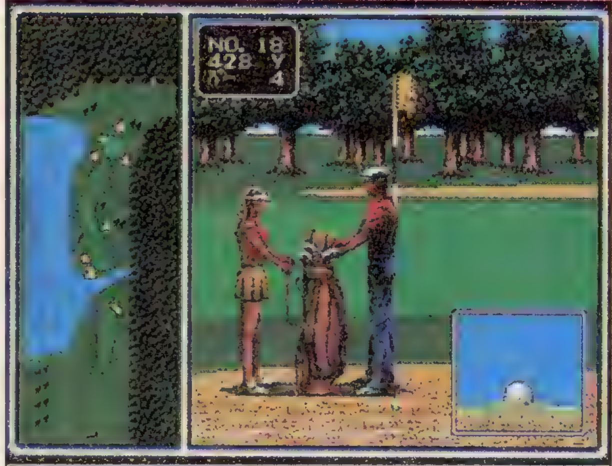
コーナーキックやゴールキックなどでは、このように視点が切り替わり、ゲームの雰囲気を盛り上げてくれる。

攻略本：勁文社①、JICC出版局① ➡P.145
裏技：——

©SEGA 1989

尾崎直道のスーパーマスターズ

メディア対応等：4M bit／パスワード



●セガ
●'89年9月9日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	6.0
読者の評点	6.746

普 ——

やっぱりマスターズへの道は遠い

【解説】日本のトッププロゴルファー、ジョーこと尾崎直道を起用したゴルフゲーム。12戦のツアーを勝ち抜いて賞金王を狙うトーナメントモード、好きなコースで打てる練習モードの2つがある。

【ポイント】ホール図、風向きなど、画面構成が見やすく、ショットのグラフィックもリアルで初心者には遊びやすい。しかし、クラブの飛距離が画面で確認できないので、あまり凝ったショットができないのは難。モードが少なく盛り上がりに欠け、キャディーのアドバイスもほとんど攻略に関係ないのも×。尾崎のキャラも生かされてない。

当時、アーケードではジャンボのゴルフゲームも出ていたが、三男の直道はメガドラで登場。クラブ選択もできるぞ。

攻略本	JICC出版局①➡P.145
裏技	【ゲームオーバー画面】➡P.151

スーパーリアルバスケットボール

メディア対応等：4M bit

●セガ
●'90年3月2日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	5.75
読者の評点	5.7735

普 ——

スーパーとまではいっていないが

【解説】全8チームから1つを選び、残りのチームとトーナメントで戦うバスケットゲーム。シュート時には画面が切り替わり、ビッグなアニメーションも入る。観戦だけを楽しむデモモードつき。

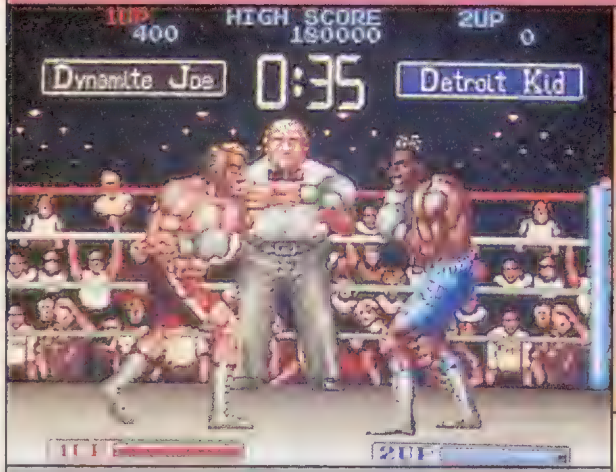
【ポイント】迫力のシュートシーンはゲームタイトルの名に恥じないリアルさ。操作も簡単で、確実に得点できるのはいいが、そのために選手データがあまり意味をなしていないのは残念。ディフェンス形式が選べたり、フォーメーションが変えられるのは非常に親切。ただ、もう少しスピード感と、効果音に工夫がほしかったところ。

3ポイント、ダンクなどの見せ場では画面が切り替わりアニメーションモードに。でも入らないことだってあるぞ。

攻略本	JICC出版局②➡P.146
裏技	——

ファイナルブロー

メディア対応等：4M bit／コンティニューなし



●タイトー
●'90年3月23日発売／6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	6.25
読者の評点	5.3693

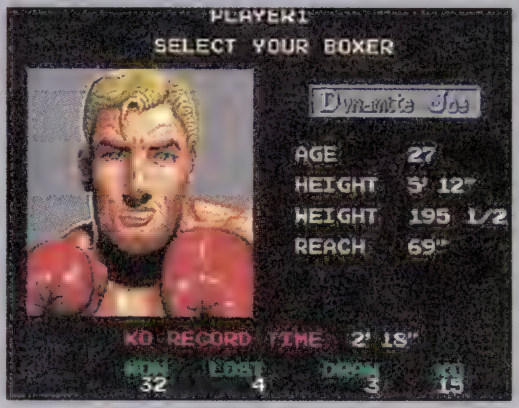
難 ——

デカすぎちゃって重いのーよー

【解説】タイトーの同名アーケードゲームの移植。画面いっぱいに登場するボクサーが迫力ある戦いを繰り広げる。ボクシングにおけるほとんどのパンチが出せ、クリンチなども可能。キャラは5人。

【ポイント】システムや操作などはわかりやすくていいのだが、移動が前後しかできないので、駆け引きはあまりない。ただ単にパンチを出しているだけでは勝てないが、必勝パターンもそれなりに決まってくるので、ワンパターンになりやすく飽きやすい。選手が5人しかいないのもさびしいし、大味な間合いも難あり。でも勝てば爽快かも？

選べるキャラクターは5人いる。黒人のほうが強そうだけど、強いかどうかは不明。真のチャンピオンは強いぞ。



攻略本	JICC出版局②➡P.146
裏技	【サウンドテスト】【同じ選手で対戦】他➡P.170

©SEGA 1989 ©SEGA 1990 ©TAITO CORP. 1990

サイバーボール

メディア対応等　4M bit　パスワード　モデム対応

●セガ
●'90年7月17日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.0
読者の評点 6.5905

普　――

初心者向けメカニックアメフト

【解説】アメフトのルールにアレンジを加えて簡略化し、遊びやすい内容にしたオリジナル作品。21世紀を舞台にロボットが激しくぶつかり合う。賞金で新しく強力なロボットと買い換えが可能。

【ポイント】アメフトのルールさえ知っていれば誰でも遊べるシンプルさが○。また知らない人でも、すぐに覚えられるから安心。賞金で強いロボットを買うシステムは面白いが、高い金額を払って買っても、壊されたらそのままで、フォローがないのはツライところ。フォーメーションが少なく、動きがカタいのも難。モデム対応も非実用的。

ロボットは試合に勝った賞金で買うことができる。高いロボットはそれなりに強いが、いきなり壊された日には…。

攻略本　――

裏技　【いきなりエンディング】
➡P.155

TEL・TELスタジアム

メディア対応等　4M bit　パスワード　モデム対応

●サン電子
●'90年10月21日発売／6,500円
●2人対戦プレイあり（要モデム）

本誌の評点 6.75
読者の評点 6.7644

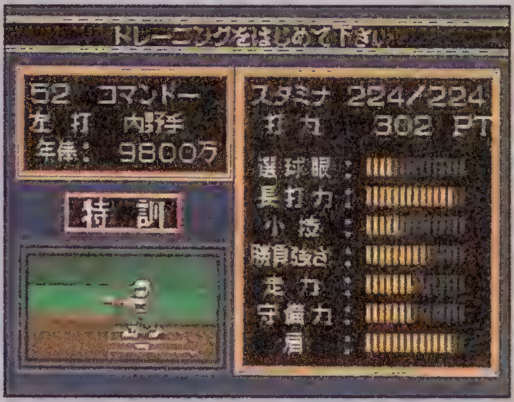
易　――

やっぱり野球は2P対戦しなきゃ

【解説】直接操作ではなく、監督やキャッチャーとしてコマンドで指示を送る、通信対戦野球ゲーム。選手データも細かく、チームエディットなどの機能も充実。2人プレイにはモデムが必要。

【ポイント】ジャンケンのような感覚で、投げるコース、球種、あるいはヒッティング、バントなどを指示するシステムは白熱する。しかし、2人でやるには通信が不可欠で、1試合30分以上かかるのはツラすぎる。モデムも衰退した今となっては画期的なシステムもだいなし。ゲームもよくできてるだけに、普通に対戦できないのが残念。

選手に送れる指示も、意外と細かく充実している。指示方法も十字ボタンやＡＢＣの組み合わせでシンプルだ。

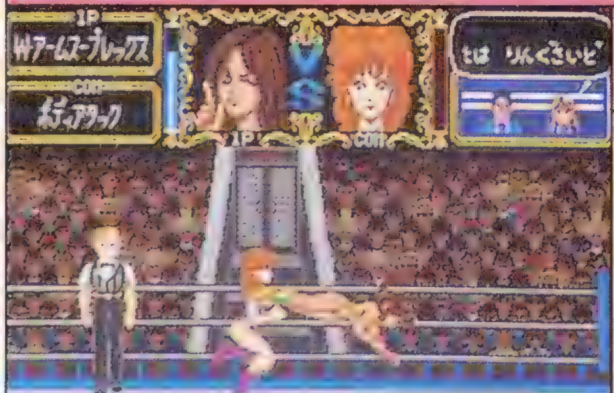


攻略本　JICC出版局① ➡P.145

裏技　――

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル

メディア対応等　4M bit



●アスミック
●'90年12月12日発売／6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.5
読者の評点 6.4583

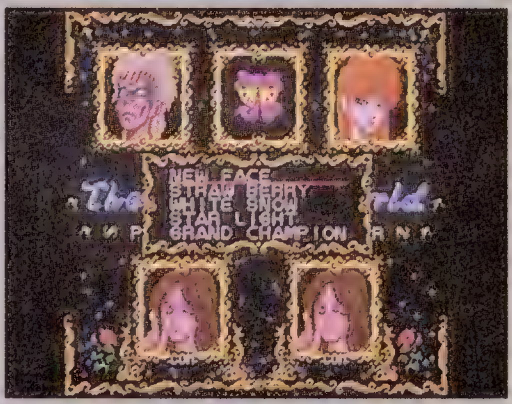
普　――

締め技の音がぎゅっぎゅっはん

【解説】元アイドルプロレスラーだったキューティー鈴木を主役にした女子プロレスゲーム。9人の各選手には必殺技が用意されている。ゲームモードは3種類あり、トーナメントなどが楽しめる。

【ポイント】キューティー鈴木以外は、すべて仮名なのがさびしい。ゲームは、通常技の他に反則技など多彩。選手どうしが離れると画面が割れるのは見にくくて×。また、キャラの動きも堅くて遅いため操作性はあまり良くない。キューティー鈴木のグラフィックも全然似てないが、締め技の音はちょっとHっぽくて意外と燃えるかも。

対戦者もいろいろいるが、一部のスペシャルホールドが出にくいのは難。ゲーム中の実況も見てるヒマがないぞ。



攻略本　――

裏技　【同じ選手で対戦する】
➡P.152

TM ATARI GAMES CORP ©1990 TENGEN INC. REPROGRMMED GAME ©SEGA 1990 ©1990 SUNSOFT ©ASMIK

スーパーバレーボール

メディア対応等　2M bit　パスワード

●ビデオシステム
●'91年2月1日発売／5,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　7.5
読者の評点　7.3205

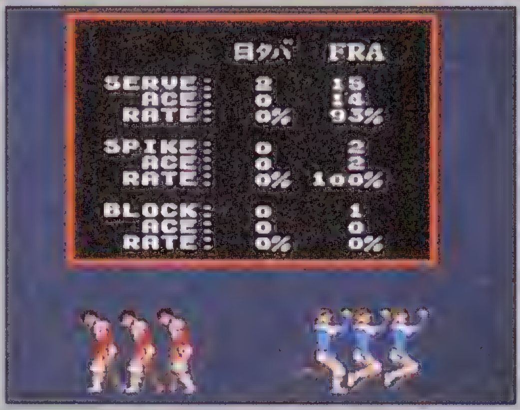
普

日本チャ茶チャ加藤チャ

【解説】ビデオシステムの参入第1弾。同社の同名アーケードゲームの移植版。画面構成がサイドビューなのが特徴。リーグモード、観戦モード、2人対戦モード、チームエディットなどがある。

【ポイント】画面が地味なうえ、選手は前後にしか移動できないが、その分動きや反応は結構リアルで良い。6人制なのに4人しかいないが、実際のバレーボールで使われている技がほとんど再現されているため、2人対戦では細かい駆け引きやフェイントも楽しめる。スコアが10対10から試合が始まる(オプションで変更可)のでテンポも良い。

アーケード版のデモ演出がほとんど削除されたのは痛い。1人でやるより、やっぱり対戦が面白いぞ。



攻略本　——

裏技　【3種類の必殺技】【謎のチーム】他➡P.160

レッスルボール

メディア対応等　4M bit　パスワード

●ナムコ
●'91年2月8日発売／5,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　8.0
読者の評点　8.3481

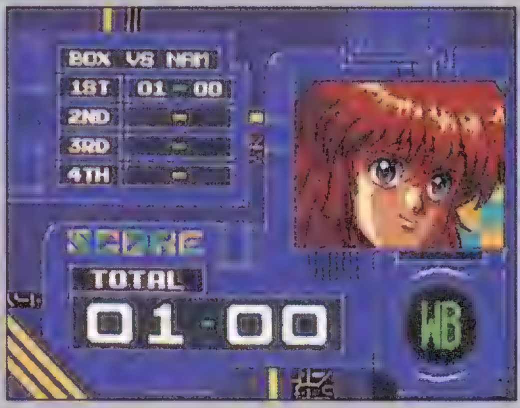
難

近未来格闘スポーツは過激だ

【解説】ナムコのオリジナル作品。得点するためなら殴る蹴るなど、相手への直接攻撃はなんでも可能という過激なスポーツ。ルールはアメフトとサッカーを足した感じ。全8チーム＋αは多彩。

【ポイント】相手を殴りとばして気絶させる快感と、選手の叫び声、金属的な効果音が、プレイヤーを熱くさせること請け合い。同チームでの対戦ができないのは残念だが、対戦プレイは異様に燃える。しかし、強力な攻撃をかける時にボタンをためるのが面倒なことや、リーグ戦の終盤でコンピュータがズルイ攻撃をするなどは卑怯な感じ。

1クォーター終了時の画面。ここにはレッスルガールや、勝利チームの選手の熱いVサインが映し出される。



攻略本　——

裏技　【ボーナスポイントが995に増える】他➡P.175〜176

バトルゴルファー唯

メディア対応等　4M bit　パスワード

●セガ
●'91年2月15日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　5.25
読者の評点　6.8031

普

——

勝手にギブアップするな〜

【解説】アドベンチャー要素が色濃く出た、麻雀アドベンチャーノリの異色ゴルフゲーム。改造手術される直前に組織を脱出した水原唯が、世界征服を企むダークハザードにゴルフで勝負を挑む。

【ポイント】ゴルフゲームとしてもアドベンチャーとしても消化不良。特にゴルフ部分は某ファミコンの「プロゴル○ァー猿」並みで、あまりテクニックはいらない。見ためと違い、ストーリーは意外とシリアスでいいが、対戦相手がいろんなキャラのパロディで、ギャグも好みが分かれそう。結局ゴルフが、サブゲームでしかないのは残念。

ゴルフゲーム画面は、なんとこんな感じ。勝てなければ、変に考えるより何も考えずに打ったほうがいい時もある。

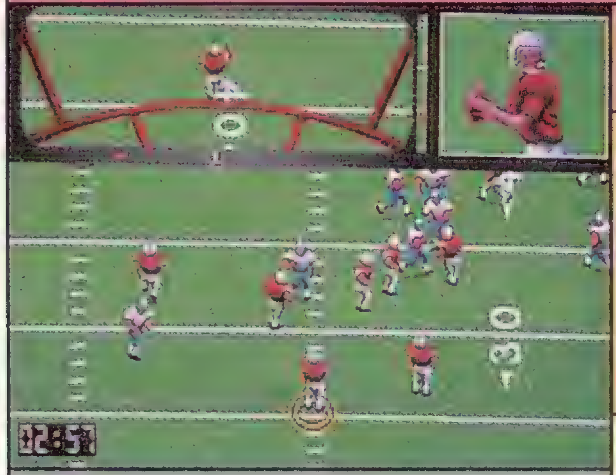
攻略本　——

裏技　【強力パスワード】他➡P.169

©1991 VIDEO SYSTEM ©1991 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA 1991

ジョー・モンタナ フットボール

対応メディア等: 4M bit



●セガ
●'91年3月1日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	7.75
読者の評点	7.8746

普 Good

今はカンザスシティ・チーフス

【解説】'80年代のＮＦＬを代表する名クォーターバック、ジョー・モンタナの指示を仰(あお)ぎながらプレイできる本格派のアメフトゲーム。全16チーム。フォーメーションは48種。モードは3種類ある。

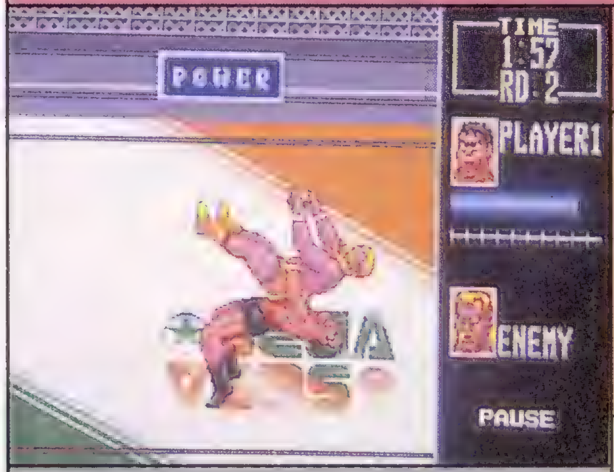
【ポイント】最近のアメフトゲームと比較するとシステムは簡素だが、内容、音声などはなかなかのデキ。フォーメーション選択時にもオススメのものをモンタナが教えてくれるので、初心者も迷うことなくプレイできる。試合中のパスもわりと通りやすく爽快。説明書が不親切なのと、モンタナ以外のチームや選手が実名でないのは残念。

ナイスプレイをしてモンタナにほめてもらおう。49ersのＱＢではなくなった今となっては貴重な作品？

攻略本	──
裏技	──

レッスルウォー

対応メディア等: 4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'91年6月28日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	6.5
読者の評点	4.3518

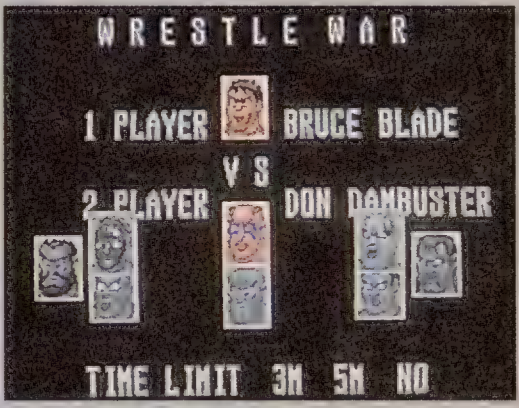
易 ──

WARと言っても天龍はいない

【解説】メガドラ初のプロレスゲームで同名アーケードの移植。9人のレスラーがシングルのベルトをめぐり競い合う。レスラーの中にはメキシカンやU系っぽい奴もいる。技の決め方は連射式。

【ポイント】レスラーが大きく、技もかなりの迫力がある。しかし、アニメパターンが少なくレスラーの動きも粗雑。また1Ｐ時の選手の選択も自由度がないうえ、技の種類も少なく、今時パイルドライバーが大技というのも難あり。基本的に組んでからの方式が連射式のため、盛り上がりもイマイチ。ジャーマンスープレックスだけはいいが。

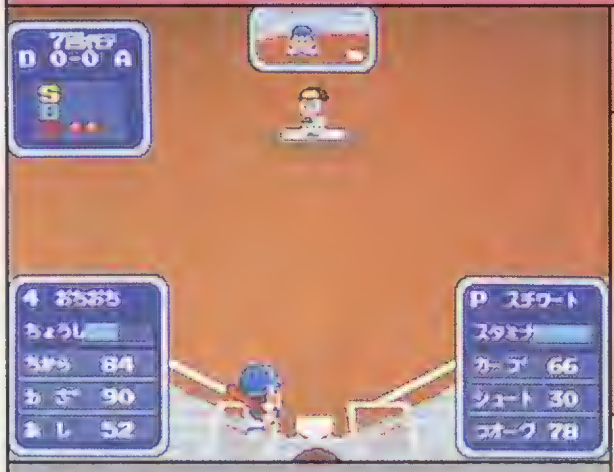
世界各国から集まった強豪達が熱き戦いを繰り広げる。でも、連射パットがあれば誰でもクリアできてしまう。



攻略本	──
裏技	──

球界道中記

対応メディア等: 4M bit　パスワード



●ナムコ
●'91年7月12日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	7.25
読者の評点	8.0563

普 Good

いまだにメガドラ最高の野球!?

【解説】全選手が「妖怪道中記」の主人公たろすけの野球ゲームの移植作。球場は氷や砂漠、船上など奇をてらったものを含め6つ。チームは6リーグ38チームある。操作はファミスタを継承。

【ポイント】横の揺さぶりの「ファミスタ」に比べ、縦の変化で勝負する感じは、いい意味で「ファミスタ」を意識しながら違う面白さを実現している。ボールの変化や軌道などに、ややオーバーな点もあるが、選手のデータはすべて数値で見れるうえ、キチンとチーム全体のバランスも考えられている。細かい設定もいいが、盗塁が決まりやすいのは難。

選べる球場はイロモノ風のものもあって、面白い。使える球団が多いのも、うれしいところ。

攻略本	──
裏技	【終盤の3チームが使える】他➡P.152

©1990 SEGA OF AMERICA INC. ©1991 SEGA ©1990, 1991 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

プロ野球スーパーリーグ'91

メディア対応等：4M bit／バックアップ 3コ

●セガ
●'91年8月30日発売／6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 5.75

読者の評点 6.8628

普 ――

うるさいぞ応援団！

【解説】メガドラで初めて実名を使用した野球ゲーム。前作「スーパーリーグ」の操作方法などの欠点を一新し、TV中継を意識した画面構成を採用。応援歌、グラフィックなどもよりリアル志向に。

【ポイント】前作で指摘されていた操作方法の難点が解消され、よりリアル感が出ている。しかし、ピッチングとバッティングが大味で、バットを振るタイミングやコースギリギリをついた投球が難しく、野球独特の緊迫感や駆け引きが少なくなっている。また、打撃音が情けなく、全体的に投高打低なのもツライところ。応援歌もうるさいだけ。

チェンジの時はTV中継を意識した感じの画面になる。ここでも応援団の効果音がうるさかったりして妙にリアル。

攻略本	――
裏技	【トーナメントモード】他 ➡P.172

ジョー・モンタナⅡスポーツトークフットボール

メディア対応等：8M bit／パスワード

●セガ
●'92年1月24日発売／6,800円
●2人協力、対戦プレイあり

本誌の評点 7.75

読者の評点 7.8833

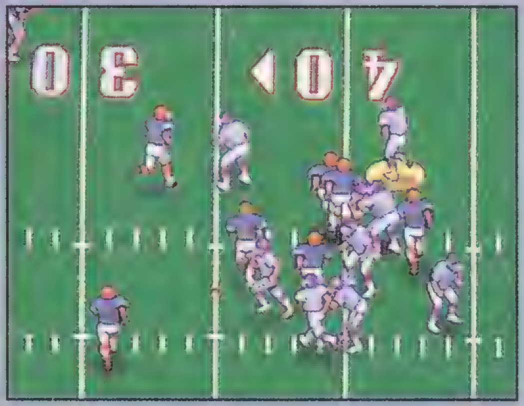
難 ♫

海外のTV中継のような解説！

【解説】4メガの容量を音声データに使用し、試合展開に応じてリアルタイムで解説が流れるアメフトゲーム。ボールをキャッチすると、画面が拡大されるズームビュー機能つき。

【ポイント】試合中はおろか、フォーメーション選択時までしゃべりっぱなしの解説（もちろん英語）がスゴイのひとこと。ゲームの完成度は、現実なみに通りにくいパスを我慢すれば水準以上のデキだろう。ただし、例によってモンタナ以外は実名使用ではない。また、ズームビューの選手の動きが画一的で、味気なさを感じるのも難。

通常の画面は、左の写真のように全体を見渡せるサイズ。誰かがボールをキャッチすると、その周辺がアップに！



攻略本	――
裏技	――

テクモワールドカップ'92

メディア対応等：2M bit

●シムス
●'92年1月31日発売／6,200円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.0

読者の評点 6.2826

普 ――

祝W杯出場！でもゲームじゃあ…

【解説】アーケードで長い間人気を持続していた「ワールドカップサッカー'90」の移植作品。24カ国の中から1チームを選び、予選リーグ、決勝トーナメントとワールドカップ制覇を目指す。

【ポイント】操作もルールも簡単で、誰もがすぐに遊べ、それなりに楽しめる。しかし、フィールドが選手の大きさに比べると極端に狭く、パスも確実に通るため、大味な点の取り合いになってしまうのは難。敵ゴールからパス2本ほどでピンチになるのも少々緊迫感に欠ける。反則がなく、キーパーもオートで守備しているのも賛否あり。

国は多いが、選手データに個性がないので、日本チームといえど感情移入しづらい。ボレー、ヘッドがないのも×。

攻略本	――
裏技	――

©1991 SEGA IBM BIS プロ野球公式記録使用 ©1991 SEGA OF AMERICA INC. ALL RIGHTS RESERVED ©TECMO,LTD. 1990 REPROGRAMMED GAME ©SIMS CO.,LTD. 1992

サンダープロレスリング列伝

メディア対応等：4M bit　制限コンティニュー

●ヒューマン
●'92年3月27日発売／7,400円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 5.25
読者の評点 5.3181

普 ——

本当にファイヤーじゃない

【解説】ヒューマンのお家芸であるプロレスゲームのメガドラ版。登場するレスラーは正統派、マスクマン、ヒールなどを含めた計12人。シングルマッチとタッグマッチが楽しめる。対戦もあり。

【ポイント】いわゆる対戦モードはよくできているし、新技も入っているので、それなりに燃える。しかし、全然誰だか想像もつかないレスラー達や、曖昧(あいまい)な技のかかり具合、操作性など、どれを見ても同社の一連のシリーズに比べるとかなり劣る。レスラーの数もたった12人しかいないのも少なすぎるし、効果音なども弱い。少ないモードも×。

選手は計12人。それぞれが個性派だが、もとネタになったレスラーが誰だか、わからない。"ちょんまげ"もひどい。

攻略本 ——

裏技 【無限コンティニュー】他 ➡P.156

グランドスラム

メディア対応等：4M bit　パスワード

●日本テレネット
●'92年6月12日発売／6,800円
●2人協力、対戦プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 7.5747

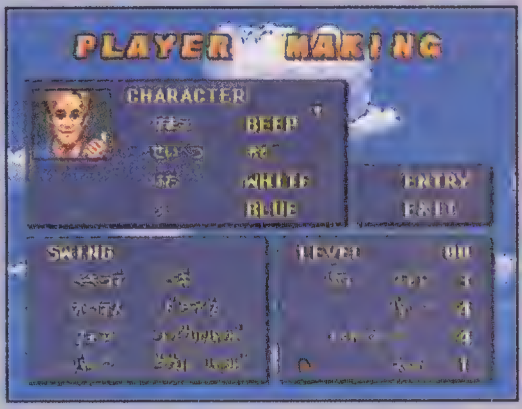
普 ——

グランドスラムを達成するのは!?

【解説】メガドライブ初のテニスゲーム。トーナメント、対戦、練習の3つのモードが用意されており、登録選手は男女12人ずつ。また、オリジナルの選手を男女4人ずつパスワードセーブできる。

【ポイント】操作関係は基本的な部分を押さえてあるので、練習すればすぐにも慣れる。またオリジナル選手の作成は、名前、服からスイング、球質まで細かく設定できるので、好みの選手が作れて良い。ゲーム自体は全体的にほんわかしてて、スピード感にやや欠けるうえ、ネット際の攻防にイマイチ迫力がない。キャラも個性がなくて×。

自分の好みの選手を作れるが、あらかじめ登録されている選手のほうが能力が高いことが多い。でもこれは燃える。

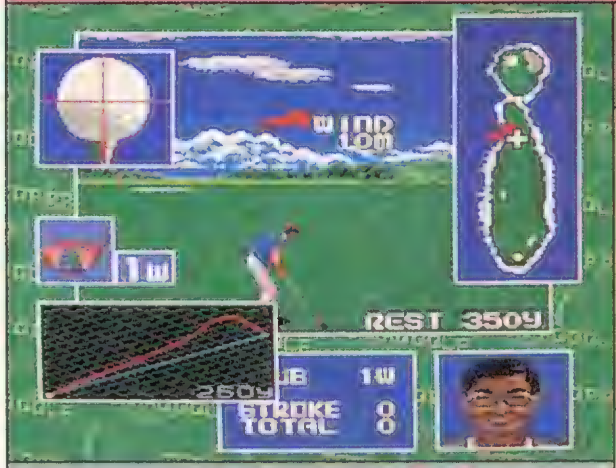


攻略本 ——

裏技 【コンフィグモード】他 ➡P.153

TOP PRO GOLF

メディア対応等：8M bit　パスワード



●ソフトビジョン
●'92年6月19日発売／8,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.5
読者の評点 6.7096

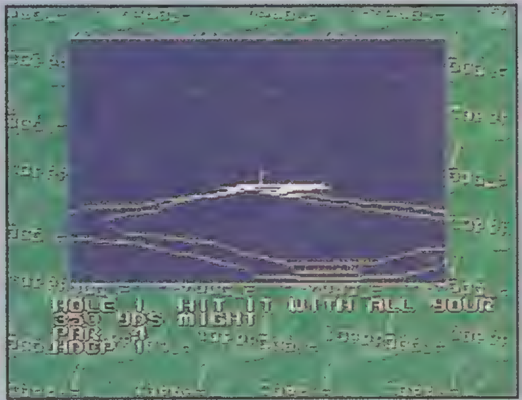
普 ——

南国風ゴルフゲームなんです

【解説】ソフトビジョンの参入第1作目で、オリジナルのゴルフゲーム。南国地方のトロピカルな雰囲気のコースが特徴。選手は15名から選択可能。対戦時はマッチプレイやストロークプレイもある。

【ポイント】クラブ選択時に飛距離の目安が表示されたり、開始前にコースの全景がワイヤーフレームの絵で見れたりと、全体的にビジュアル重視の画面構成がうれしい。選手は実名ではないが、それなりに多彩でよい。だが、ショット時の操作はやや特殊で、やり直しがきかず、グリーンのラインも見にくい。初心者向けにはいいかも。

プレイ前には、このようにコース全景をワイヤーフレーム状の図面で見せてくれる。でもイマイチわかりにくい？



攻略本 ——

裏技 ——

©HUMAN 1992 ©TELENET JAPAN 1992 ©SYSTEM SACOM 1992 ©1992 SOFTVISION

スピードボール2

メディア対応等：4M bit／パスワード

●CRI
●'92年6月19日発売／6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.5
読者の評点 7.512

普 ——

ぜひ五輪公式種目に加えてほしい

【解説】サイバーなゲームを連発する英国The Bit Map Brothersによる近未来格闘スポーツゲーム。アメフトとハンドボールをたしたようなルールのもと、選手達が激しく激突する。

【ポイント】「レッスルボール」の原型と言われるゲームだけあり、その操作感覚、白熱度、雰囲気はいい。海外ものらしい音楽センスやサイバーな金属音も味がある。ただ、全体的に「レッスルボール」ほどの細かさはなく、投げたい方向にも投げられない大ざっぱさは、海外ならではのもの。せっかくのパスワードもあまり役にたたない。

哀れな表情の負け姿。将来本当に実現しそうなスポーツだけに、こんなシーンもまんざらじゃない？

攻略本	——
裏技	——

炎の闘球児ドッジ弾平

メディア対応等：4M bit／バックアップ1コ

●セガ
●'92年7月10日発売／3,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 7.25
読者の評点 8.2647

普

必殺シュートの投げ返しが熱い！

【解説】『月刊コロコロコミック』の同名コミックをゲーム化したもの。一撃弾平とその仲間が、スーパードッジの世界一を目指す熱血スポ根ゲーム。必殺シュートを投げ返せるのが特徴。

【ポイント】1人プレイのストーリーモードは飽きやすく、あくまでオマケっぽいが、スポーツゲームとして見るとかなり完成度は高い。キャラクターを知らなくても十分に遊べるのも○。必殺シュートを捕球した直後にそのまま投げ返せるというアイデアも、対戦プレイを盛り上げてくれて良い。初心者用の操作練習モードも、面白くて親切。

原作ファンも納得のデモもちゃんと入る。やっぱり熱血マンガにはライバルの存在は欠かせないよね。

攻略本	——
裏技	——

デビッド・ロビンソンバスケットボール

メディア対応等：4M bit／パスワード

●セガ
●'92年7月10日発売／4,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 5.5
読者の評点 7.32

普 ——

やっぱり床のキュッキュッ音です

【解説】ＮＢＡの人気プレイヤー「デビッド・ロビンソン」が解説に登場するクォータービュー・タイプのバスケットゲーム。４チームの中から１チームを選びトーナメントを勝ち抜いていく。

【ポイント】選手達の細かい動作や、ダンクシュートのバリエーションの多彩さはさすが、海外ものゲームという感じ。特にコートのこすれるＳＥが超リアルで良い。試合中のデータ関係もかなり本物志向。しかしロングパスがほとんど通ったり、自分の選手がわかりにくいのは気になる。画面切り替えもやや不自然で、チームが少ないのも難。

あのドリームチームにも、ちゃんと入っていた「デビッド・ロビンソン」。この名選手が解説してくれるのだ。

攻略本	——
裏技	【試合時間を短縮する】他 ➡P.167

©1991 The Bitmap Brothers ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 CRI ©1992 SEGA ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©1992 ACME INTERACTIVE ©1992 SEGA OF AMERICA ALL RIGHTS RESERVED.

オリンピックゴールド

メディア対応等: 4M bit

●セガ
●'92年7月24日発売／4,800円
●4人まで交互プレイ可能

本誌の評点 6.75
読者の評点 6.9565

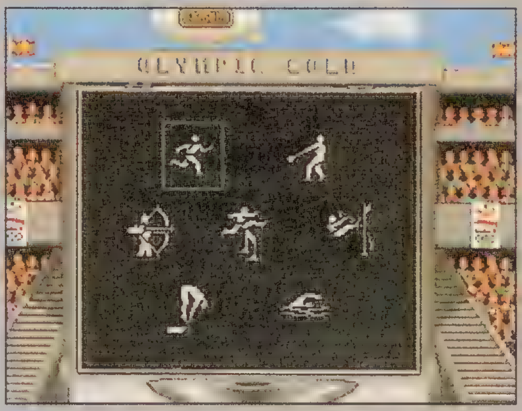
難 ——

叩いて叩いて世界を超えろ

【解説】熱い感動を呼んだバルセロナオリンピックに合わせて登場した、多種目スポーツゲーム。競技は水泳、陸上、アーチェリーなど7種目。ボタン叩きとタイミングが勝負を決する。

【ポイント】操作はどの競技もいたって簡単。ボタンの連打スピードとタイミングが記録を決めるといっても過言ではない。操作が単純な分、多人数でやると白熱するし、当時の世界記録が表示されているのも良い。しかし、ゲーム設定が時事ものなうえ、7種目のほとんどがマイナーなのは難点。接客用といえるが、日本語表示がないのは×。

メッセージはなんと8カ国語から選べるが、日本語がないのはなんで？　もう少しメジャー種目もほしかったかな。



攻略本 ——
裏技 ——

熱血高校ドッジボール部サッカー編MD

メディア対応等: 4M bit　パスワード

●PALSOFT
●'92年8月7日発売／8,800円
●2人協力、対戦プレイあり

本誌の評点 5.5
読者の評点 5.6818

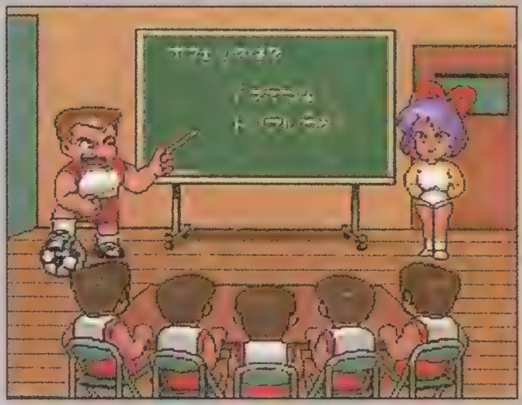
難 ——

強すぎる必殺シュートがうなる!?

【解説】熱血高校のくにおとその舎弟達が、食中毒で倒れたサッカー部員の代わりに全国サッカー大会に出場する。ファミコン版やPCエンジン版と違い、選手の能力差や疲労度などの要素を追加。

【ポイント】主人公以外のキャラは、最初に指示を与えておけばその通りに動いてくれるので操作はかなりラク。絶対に防げない必殺シュートは自分で打てるようになると爽快だが、結局は必殺シュートの打ち合いになり、試合展開は淡白になりがち。疲労度関係のアレンジ部分はなかなかいいが、やはり戦略性がなくて飽きやすい感じ。

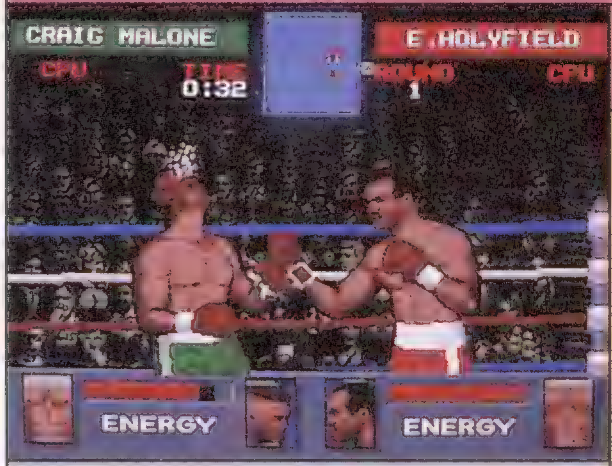
試合前にはミーティング風にフォーメーションとかの作戦を決定できる。絵がファミコン並みなのはちょっと……。



攻略本 ——
裏技 【隠しチーム】➡P.169

ホリフィールドボクシング

メディア対応等: 4M bit　バックアップ 3コ



●セガ
●'92年10月30日発売／7,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 5.75
読者の評点 7.0

難 ——

ぐる〜りぐるりと回るリング

【解説】当時ヘビー級統一チャンピオンの、イベンダー・ホリフィールドを起用したボクシングゲーム。選手の容姿、特性を自分好みに設定し、チャンピオンのホリフィールドを目指して戦う。

【ポイント】背景のリングが選手の動きに応じてグリグリ移動し、立体感を味わうことができる。またキャラクターメイキングが細かく設定できるのも面白い。しかし、パンチの打ち分け、ガードの駆け引きなどが曖昧(あいまい)でボクシングゲームとしてはやや物足りない感じがある。パシッという打撃の効果音も迫力不足。対戦もあまり燃えない。

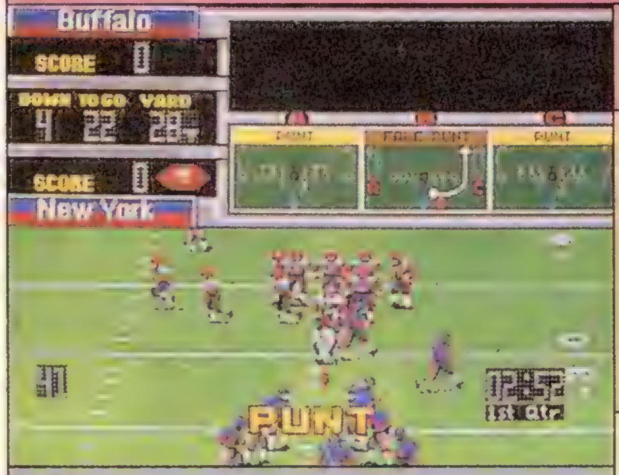
自作した選手を3人まで登録可能。勝ち進めばランキングも上がり、ホリフィールドに挑戦する日がやってくる。

攻略本 ——
裏技 【サウンドテスト】➡P.173

OFFICIAL LICENSEE. ©1992,All rights reserved. JVL 25-24 Copyright ©1988 COOB'92™ with the kind permission of the COOB'92,SA. ©1990 TECHNOS JAPAN CORP.／1992 PALSOFT ©1992 ACME INTERACTIVE ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 SEGA OF AMERICA ALL RIGHTS RESERVED.

プロフットボール

メディア対応等　4M bit　パスワード



●ＥＡビクター
●'92年11月20日発売／6,800円
●２人対戦プレイあり

本誌の評点　7.0
読者の評点　8.2888

普　Good

本格派の人にはこたえられない

【解説】海外ジェネシス「ジョンマッデンフットボール」の移植。ルールなどはアメリカＮＦＬの公式ルールにのっとっている。チームもキチンと再現されており、フォーメーションも多彩。

【ポイント】アメフトのルールなどを知らないと何もできないが、知っている人にとってはリアルで本格的なゲーム。選手の動き、フォーメーションなどは本物さながらで野太い音声合成が試合を盛り上げる。ただし操作感が若干（じゃっかん）鈍く、思いどおりに動いてくれないのは難。パスなども通りにくく、難易度も高め。アメフトマニア向けの１本。

設定が終わればゲームスタート。このゲームのフィールドは視点が左右になめらかに動くので、なかなかリアルだ。

攻略本	―
裏技	―

プロホッケー

メディア対応等　4M bit　パスワード

●ＥＡビクター
●'92年11月20日発売／6,800円
●２人対戦プレイあり

本誌の評点　6.5
読者の評点　7.28

普　―

うなれスティック戦え乱闘

【解説】海外ジェネシス「ＮＨＬホッケー」の移植作。データは'90年と'91年のＮＨＬのチームと選手にもとづいている。画面は、フィールドを縦に見た視点で展開される。乱闘モードもある本格派。

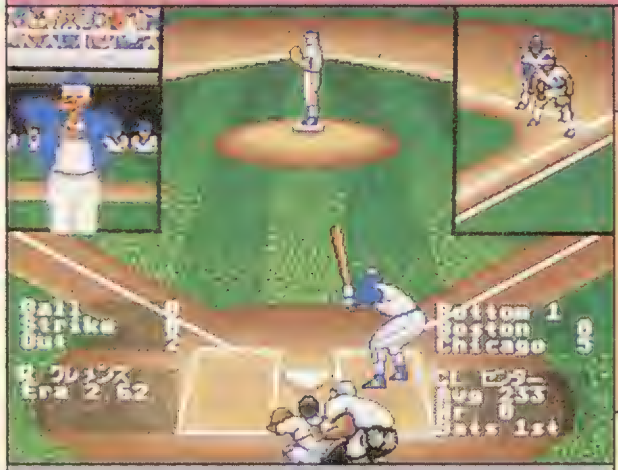
【ポイント】ホッケーのルールを知らなくてもそこそこ遊べてしまう手軽さが○。選手名などが仮名になってしまったのはファンには悲しいところ。操作はスケートの感覚そのもので、なかなかすべり心地はいい。乱闘やぶつかり合いもかなり白熱するし、２Ｐ対戦もパックの取り合いが熱く激しい。でも、パックの場所がわかりにくいのは難点。

リーグ戦で熱くなりすぎると、選手どうしの乱闘シーンが始まるぞ。ここらへんの熱さも本物さながらで良い。

攻略本	―
裏技	―

R.B.I.4ベースボール

メディア対応等　8M bit　パスワード



●テンゲン
●'92年12月18日発売／7,800円
●２人対戦プレイあり

本誌の評点　6.25
読者の評点　7.0571

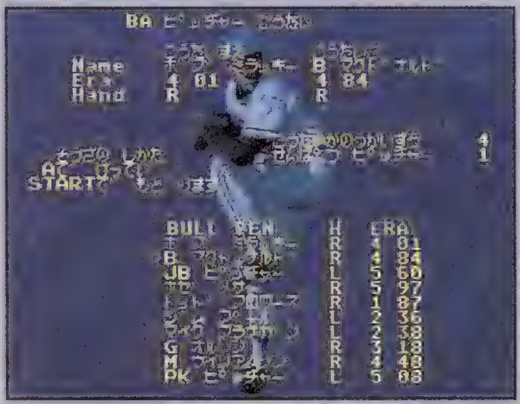
普　―

本場アメリカの味がしみこむ

【解説】海外ジェネシスの移植。アメリカのメジャーリーグの全球団と選手が実名で登場する。ホームラン競争、乱入、リプレイなど多彩なモードつき。いかにもアメリカらしい演出も随所にある。

【ポイント】独特でなめらかなフォームを見せる選手が面白い。ホームラン競争などの多彩なモードもうれしいが、乱入モードはメジャーリーグの歴史を知らないとつまらないかも。球場が広く、ゴロなどがなかなか取れないことや、打撃中心の試合展開なのに、コールドがないのはキツイ。野球としては不自然な部分も多いが、味のある１本。

選手交代を選ぶとズラリと実名の選手が並んで出てくる。ここらへんはさすがＭＬＢ公認。全部日本語なのも○。

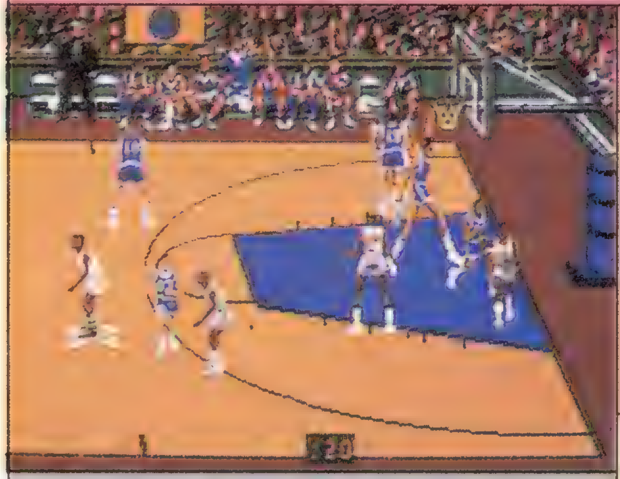


攻略本	―
裏技	―

©Electronic Arts／© 1992 Electronic Arts Victor ©ATARI GAMES © TENGEN INC.©TENGEN LTD.

ドリームチームUSA

メディア対応等：8M bit　パスワード



●ＥＡビクター
●'92年12月23日発売／7,800円
●２人対戦プレイあり

本誌の評点 5.75
読者の評点 6.3508

普 ——

ＵＳＡ!! ＵＳＡ!! ＵＳＡ!!

【解説】バルセロナ五輪で話題をまいたＵＳＡのドリームチームが、世界14カ国の代表チームと対戦する本格バスケゲーム。選手のオリジナルシュートも再現され、対戦前に各国の紹介デモがつく。

【ポイント】ゲーム内容的には他のＥＡ系バスケゲームと同じ。しかしアメリカ以外の選手はすべて仮名なのが少々残念。強いはずのアメリカチームが意外と苦戦し、他国のチームが意外と手ごわかったりするが、もう見れないジョーダン、マジック、バードといったスーパースターが一堂に会しているのはファンにはうれしい。

これだけのスーパースターが集うことはもうない！本。各国の紹介は地理のお勉強になってよい？。

攻略本 ——
裏技 ——

ザ・キックボクシング

メディア対応等：8M bit　パスワード

●マイクロワールド
●'93年１月29日発売／8,500円
●２人対戦プレイあり

本誌の評点 6.0
読者の評点 4.9565

難 ——

クマテやらせていただきます

【解説】50種類以上の技から13種類を選び、オリジナルのキャラクターでキックの帝王を目指す。選手は顔、国籍なども選択可能。トレーニングやクマテモードでキャラクターを成長させられる。

【ポイント】得意技の選択で自分なりのキャラが作れるのは面白いが、それをパスワードで取っておけないのは難点。また試合内容が技の駆け引きよりもスピードと体力勝負になりがちなのは残念。しかし、なめらかな動きと打撃音などは、それを補(おぎな)ってあまりあるリアルさがあり、格闘技ファンも納得のデキ。でもクマテモードの敵は強すぎ!?

選手はこのようにいろんなヤツが出てくる。パッドのすべてのボタンに13種類の技と防御が対応してるのもスゴイ。

攻略本 ——
裏技 【サウンドテスト】➡P.155

Jリーグチャンピオンサッカー

メディア対応等：4M bit　パスワード

●小学館プロダクション／ゲームアーツ
●'93年２月26日発売／7,800円
●８人まで対戦可能

本誌の評点 6.5
読者の評点 5.8153

普 ——

初のＪリーグ公認ゲーム

【解説】メガドラ初のＪリーグ公認サッカーゲーム。実名はもちろん、ユニフォームやリーグ戦もきちんと準拠。10チームの精鋭から1つを選択し、栄誉ある初代リーグチャンピオンを目指す。

【ポイント】キャラクターのグラフィックは背番号が見えるほどよく描き込まれているし、パターンも多い。しかし、自分のチームの選手がどこにいるか確認できないので、パスが通しにくく、ＣＯＭとは対照的にドリブル突破が中心になってしまう。またデータがかなり細かいわりに、選手の差別化がされていないのは残念。ＣＯＭも卑怯(ひきょう)。

ゲーム開始前の設定画面はなかなか雰囲気が良い。でも、ゲーム中のＢＧＭはなんかヘンなノリでいただけないぞ。

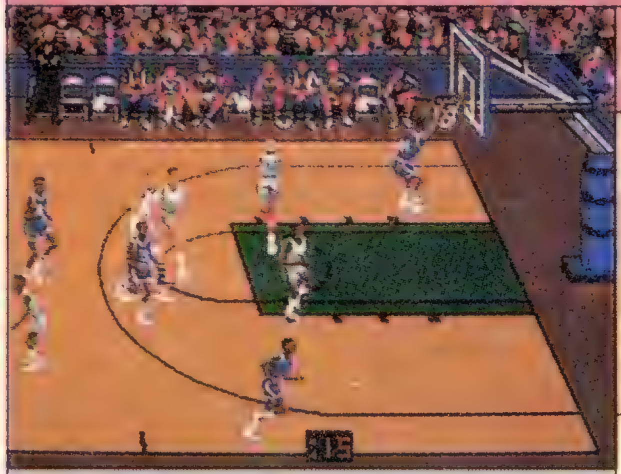
攻略本 ——
裏技 ——

©1992 Electronic Arts／© 1992 Electronic Arts Victor ©MICRO WORLD 1992 LORICIEL ©1992 小学館プロ／GAME ARTS LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE

スポーツ

NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ

メディア対応等　8M bit　パスワード



●EAビクター
●'93年4月2日発売／8,900円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.25
読者の評点 7.2

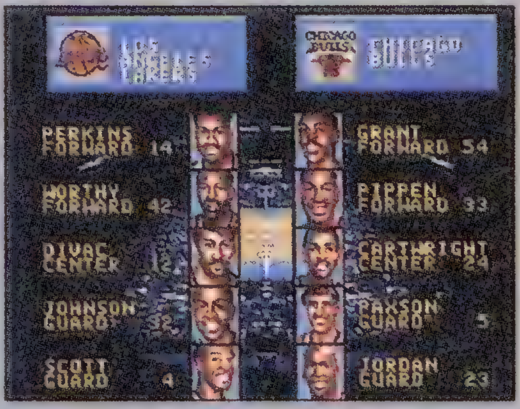
普　——

ブルズNBA初制覇の軌跡を再び

【解説】'91年のNBAプレイオフを再現したゲーム。出場8チーム＋オールスター2チームの選手、得意なショットなど、すべてを盛り込んである。リプレイ機能で好プレイを再現することも可能。

【ポイント】「ドリームチームUSA」同様、EAの定番シリーズのシステムだけに、操作は簡単でなかなかリアル。NBA公認のデータもうまく個々の能力差として反映されており、マーキーシュートも良い。しかし全体的に選手の動きはぎこちなく、ハデな演出も少ない。また、データが'90〜'91年とやや古く、選手の区別がつきにくいのも×。

あのマジック・ジョンソンが登場するのはこれと「ドリーム〜」だけ。オフェンスよりもディフェンスが難しいぞ。



攻略本　——
裏技　——

PGAツアーゴルフII

メディア対応等　8M bit　バックアップ16コ

●EAビクター
●'93年4月16日発売／9,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 8.1724

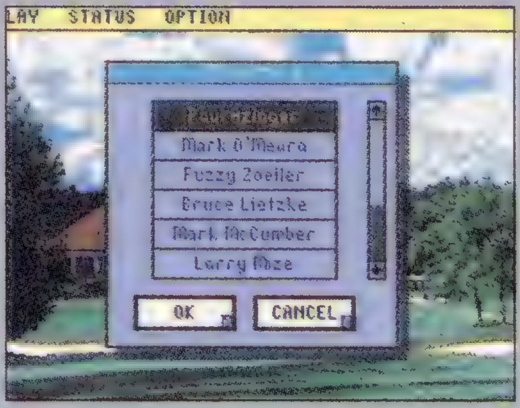
難　——

チャーシューメンで打つと飛ぶ

【解説】海外ジェネシスからの移植で、全米プロゴルフ協会PGA公認のゴルフゲーム。コースと全60人の選手が実名で登場している。ナイスショットをリプレイできるモードなど、演出も充実。

【ポイント】PGA公認だけに、ボールの軌道や細かい設定などはさすがに良くできてる。だが、インパクトのタイミングがかなりシビアで、まともなショットを打てるまでにはかなり時間がかかる。ポリゴンものゆえに、視点切り替えなども若干の時間がかかるが、リプレイはTV中継風でなかなかカッコ良くていい。グリーンが見にくいのは難。

なんたってPGA公認だから、選手データもしっかりしてる。だけど、強豪選手でもあまりなじみがないのは難点。



攻略本　——
裏技　——

ボールジャックス

メディア対応等　2M bit　制限コンティニュー

●ナムコ
●'93年4月23日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.25
読者の評点 7.6078

難　——

モニターを縦にして遊びましょう

【解説】カニ型メカを操り、固定画面の中で4つのボールを奪い合うゲーム。自分のゾーンにすべてのボールを乗せるか、時間切れの時にボールを多く持っていれば勝ち。ナムコのオリジナル作品。

【ポイント】オリジナリティと純粋な面白さはさすがナムコというデキだが、通常のプレイでは左右のアームの操作が難しく、納得いかない負け方をしやすい。また、パスワード制でないため、一気に最後までクリアしなければならないのもツラいところ。顔面落としなどのテクを覚えると、それなりに熱中できるが、とっつきにくいのが残念。

カニだけに、モニターを縦にして、アナログパッドを接続（方向ボタンの向きを切り替える）すると操作が楽だぞ。

攻略本　——
裏技　【ギャラクシーチャンピオンシップ】 ➡P.173

©1991 Electronic Arts. ©1992 Polygames Electronic Arts. ©1993 NAMCO LTD.

Jリーグプロストライカー

メディア対応等：8M bit／バックアップ1コ／タップ対応

●セガ
●'93年6月18日発売／8,800円
●4人同時プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 8.6198

普 Good ♫

ブーム便乗ソフトじゃないぞ

【解説】'93年5月に熱狂的に開幕したJリーグ公認ゲーム。チーム名、選手はもちろん実名。データも『サッカーマガジン』、「ジェフ市原」の協力を得て、キャラの動きもリアルに再現している。

【ポイント】選手とボールの動き、そして音声がやたらリアルでいい。ドリブル、トラッピング、ダイレクトパスなどのテクニックが非常にスムーズに操作できるのは、これまでのサッカーゲームと一線を引く面白さがある。開幕時からいたリトバルスキーなどが入っていなかったり、チームごとの戦術的な個性がイマイチないのは難点。

'93年12月17日には、データを新しくした完全版も登場する。セガタップ、オールスター戦もついてお得だぞ。

攻略本 ——
裏技 【選手のステータスを変更】他 ➡P.156〜157

TOP PRO GOLF2

メディア対応等：8M bit／パスワード

●ソフトビジョン
●'93年6月25日発売／8,500円
●4人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 5.0
読者の評点 ——

普 ——

青木さんでもチップインは無理？

【解説】「TOP PRO GOLF」の第2弾。前作は南国風のトロピカル18コースだったのが、日本、アメリカ各18コースが選べ、4人交互プレイも可能になった。モードは前作同様に多彩。選手は15名。

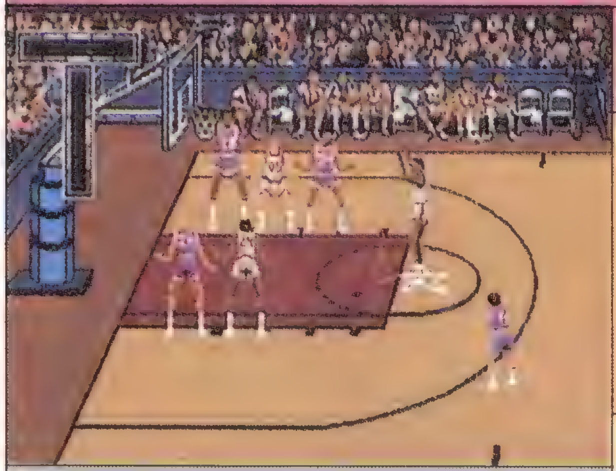
【ポイント】前作で不満のあった操作系はそれなりに解消されているが、コースを倍に増やした分、前作にあったワイヤーフレームのコース紹介の演出などがカットされ、グラフィックも地味になった感じがある。使える選手も絵がイマイチでデータもアバウト。コース自体もあまり美しくない。グリーン上の処理はあいかわらず見にくくて×。

画面構成などは変わらないが、細かいところで改善されている。でも選手のデータはイマイチ反映されてない気が…。

攻略本 ——
裏技 ——

NBAプレイオフブルズVSブレイザーズ

メディア対応等：8M bit／パスワード



●EAビクター
●'93年7月30日発売／8,900円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.0
読者の評点 ——

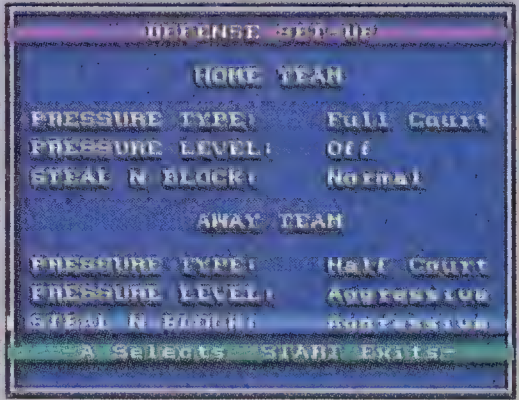
普 ——

マジックはいないけど……

【解説】'92年のNBAプレイオフを再現し東西8チーム+オールスター2チーム、カスタムチームの計20チームが登場する。システム的には「ブルズVSレイカーズ」にディフェンス設定を追加。

【ポイント】自分の好きな選手で、東西のオールスターチームを作れるようになったのはファンにはうれしい。しかし、データ入れ替え版的な雰囲気が強く、動きのぎこちなさはそのままで、システム面の大幅な進歩は見られない。ただしディフェンス設定によって、どんな人でもある程度遊べるようになってるのはいい。前作があれば不要かも。

マジックはいないけど、バードはまだ引退前。ブルズの2連覇を阻むのはブレイザーズかピストンズか!?



攻略本 ——
裏技 ——

©1993 SEGA J.League OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS ©1993 SOFTVISION ©1993 Electronic Arts.

ああ播磨灘

メディア対応等：16M bit／パスワード

●セガ
●'93年9月3日発売／7,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 5.75
読者の評点 3.9285

難 ——

相撲ラップに首ったけ

【解説】週刊『モーニング』連載の同名漫画を対戦格闘相撲アクションとしてゲーム化。伝統と格式を重んじる相撲界に現れた破天荒(はてんこう)な力士「播磨灘」が双葉山の69勝を目指す。対戦モードあり。

【ポイント】原作もかなりハメをはずしているが、「念動波」等の特殊技や、「爆裂体落し」等のジャンプ技が使えるあたりはもはや原作すら超える破天荒さがあってヒドイ。各技の入力もシビアで、かなり大味だが、絵が似ているのがせめてもの救い。1P時のシナリオモードも、70連勝するのはキツすぎる。でもBGMの相撲ラップだけは必聴かも。

シナリオも序盤のあたりは、原作に沿っているが、だんだん話がそれてくる。播磨の悪態はプレイヤーにも容赦なし。

攻略本 ——

裏技 【播磨体操第一のパスワード】他 ➡P.147

ミュータントリーグ・フットボール

メディア対応等：8M bit／パスワード

●EAビクター
●'93年9月10日発売／8,900円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.5
読者の評点 —

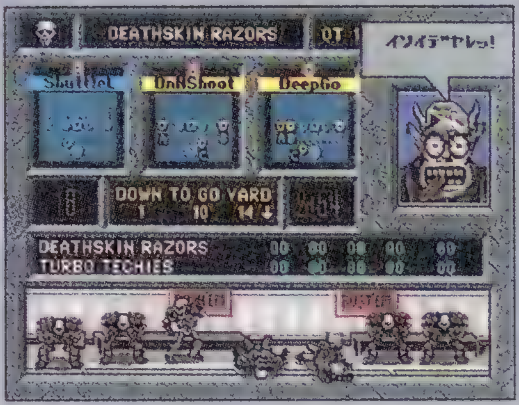
普 ——

スプラッターな方にオススメ

【解説】退廃的な未来を舞台にミュータント達が血を流して競うアメフトゲーム。個性派ぞろいの19チームが、トラップのあるフィールドで戦う。対戦モードやプレイオフなど、4つのモードあり。

【ポイント】名作「ジョンマッデンフットボール」をアレンジしているだけにアメフトゲームとしての作りはしっかりしている。レフリーを買収したり、相手のクォーターバックを殺したりと、イベントも盛り沢山で、アメフトマニアなら笑えるとうけあい。ハードなサウンドとアメコミ調のイカス台詞(セリフ)もノリが良くて○。アメフトマニア向け。

ベンチから限りなく罵詈(ばり)雑言を吐くコーチ。選手の代わりはいくらでもいるから、ドンドン殺して点を取れだって。



攻略本 ——

裏技 ——

ジョーダンVSバード ONE on ONE

メディア対応等：4M bit

●EAビクター
●'93年9月24日発売／8,900円
●4人までプレイ可能

本誌の評点 5.75
読者の評点 —

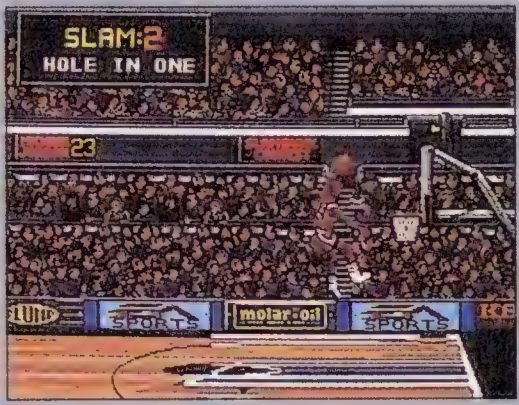
普 ——

真のスーパースターはどちら？

【解説】NBAの人気プレイヤー、マイケル・ジョーダンとラリー・バードがONE on ONEで対決。ダンクコンテスト、3Pシュートといったそれぞれの特技をフィーチャーしたモードもあり。

【ポイント】これまでのシリーズとは違い、3つの違うモードが数人で楽しめる。だが、ダンクと3Pモードはタイミングさえつかめば簡単で、飽きやすい。またONE on ONEもそうだが、どのモードも友達と遊ぶ分には面白くても、対COMはすぐ飽きやすいのは難。画面も古くさい感じで、キャラの動きがひと昔前のものっぽいのは残念。

体操競技のような採点方法のスラムダンクコンテスト。選んだシュートの難易度、高さなどで得点が決まるぞ。



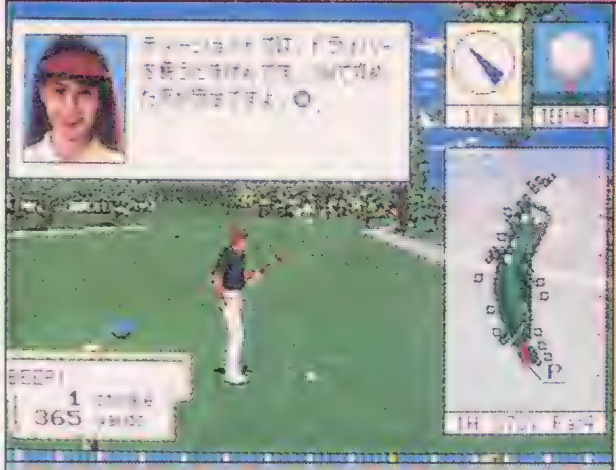
攻略本 ——

裏技 ——

©さだやす圭／講談社・テレビ東京・EF ©1993 SEGA ©1992, 1993 Electronic Arts.

ペブルビーチの波濤

対応メディア等: 12M bit / バックアップ 1コ



●セガ
●'93年10月29日発売／8,800円
●4人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 7.0
読者の評点 ——

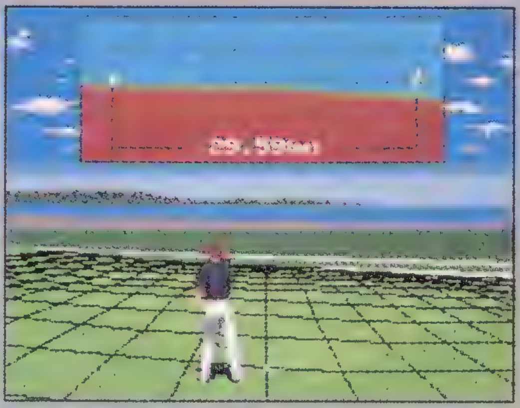
誉 Good

ついに登場ゴルフの定番シリーズ

【解説】ゴルフゲームの名作「遥かなるオーガスタ」の続編にあたる同名ゲームの移植作。ポリゴンで忠実に再現されたアメリカの名門コースを4種類のモードでプレイできる。選手は全部で48人。

【ポイント】多くの機種に移植された名作シリーズだけあって、ゴルフゲームとしてのシステムは、細かい点にいたるまで満足できる。天候の変化、豊富なプレイモード、アドレスなど、他のゲームのシステムは、すべてこのシリーズの亜流と思えるほど充実している。ポリゴンゆえに画面切り替えが遅く絵が粗(あら)いが、全体的には安心できる1本。

グリーンに乗れば、芝目とともに傾斜のぐあいも見ることができる。見やすくわかりやすい演出がうれしい。



攻略本 ——
裏技 ——

テクモスーパーボウル

対応メディア等: 8M bit / バックアップ 1コ

●テクモ
●'93年11月26日発売／8,900円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 8.0
読者の評点 ——

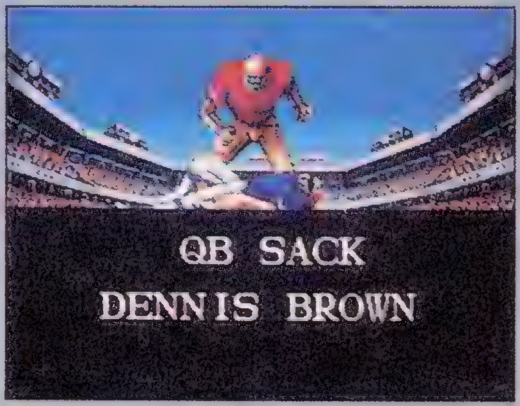
誉 Good

アクション性の高いアメフト！

【解説】ファミコンで出ていたアメフトゲームの移植。NFL公認で、全チームと全選手（一部を除く）が実名で登場している。モードも多く、プレイスケジュールは'91年から'93年の3年分。

【ポイント】フィールドがやや長く、画面に登場する選手がチマチマしていて見にくいが、ゲーム自体は、操作が非常に簡単でよい。初心者が避けがちなフォーメーションのシステムも、要は相手の選んだものを当てる感覚でわかりやすいのがいい。また、全チームと選手が実名で登場しているのは、ファンにはうれしいところ。データの充実度も◎。

ゲーム中は要所でビジュアルシーンが挿入されて盛り上げてくれる。QBサックに成功すれば思わずガッツポーズ。



攻略本 ——
裏技 ——

プロ野球スーパーリーグCD

対応メディア等: メガCD / バックアップ 1コ

●セガ
●'92年10月30日発売／7,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 5.5
読者の評点 6.7454

誉 ——

どうせなら'92年データがほしい

【解説】'91年版データをベースにしたシリーズ第3弾。観戦や監督モード、選手の顔の取り込み映像など、CDなりの多彩な演出が入っている。新人や外人は、'92年版データを一応フォローしている。

【ポイント】各チーム25人の実名選手と選手名鑑による顔写真はCDならでは。アーケード版「クラッチヒッター」風の演出も取り入れ、'91年版よりはよくできている。だが、総合的にはまだまだ粗(あら)い部分が多く、野球ゲームとしてはイマイチな感じ。コールドがないのも大きな問題だが、ペナント観戦でのSLGモードはマニア泣かせで○。

CDになって演出やデータ面はだいぶ強化されている。プレイ設定やデータも細かくなり、全体的によりリアルに。

攻略本 ——
裏技 ——

©1993 SEGA ©1989 T&E SOFT Computer Design by T&E SOFT ©1993 NFLP ©1993 NFLPA ©TECMO LTD. ©SEGA IBM BIS プロ野球公式記録使用

ダイナミックカントリークラブ

メディア対応等：メガCD　バックアップ

●セガ
●'93年7月16日発売／7,800円
●4人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 5.75

読者の評点 —

普 —

しゃべるしゃべるキャディさん

【解説】コース全景がポリゴンによって表現されたオリジナルの本格ゴルフゲーム。8人いるキャディは肉声でアドバイスをしてくれる。ゴルフ用語の解説を検索できるディクショナリー機能つき。

【ポイント】ゲーム自体は「遥かなるオーガスタ」っぽいシステムなので、普通に遊ぶことができる。だが画面表示が遅いため、テンポよくプレイできないのは残念。また、ボールを打つ時のゲージもアバウトで、ポリゴン表示の粗(あら)さも気になる。女性キャディの肉声のアドバイスはいろいろあっていいが、グリーンの高低や芝はわかりにくく×。

50音順で引けるディクショナリー機能が便利。キャディもきれいなお姉さんからバカっぽい子までいて多彩だ。

攻略本 —

裏技 —

江川卓のスーパーリーグCD

メディア対応等：メガCD　バックアップ　タップ対応

●セガ
●'93年8月6日発売／7,800円
●8人同時プレイあり

本誌の評点 6.25

読者の評点 7.6904

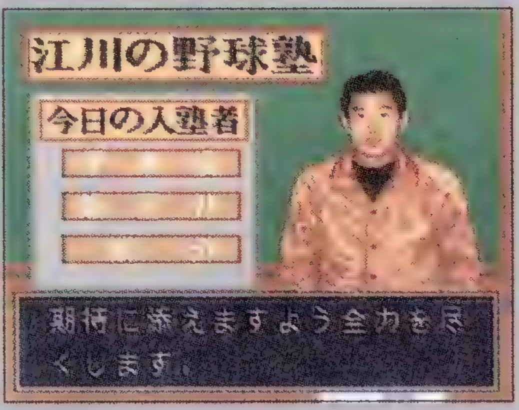
普 —

江川の顔の表情に注目

【解説】鋭い分析と解説で活躍中の江川卓監修の「スーパーリーグＣＤ」改訂版。各球団の分析や選手の好不調を江川卓が解説してくれる。鍛えたい選手をポイントごとに強化する江川塾もある。

【ポイント】江川の肉声でアドバイスを聞けたり、好不調を顔の表情で見せてくれる点は面白い。しかし、'92年データを使用しているとはいえ、操作や基本的なゲーム部分の欠点が前作とほとんど変わっていないのは残念。前作より球場やバッターのパターンがより多くなり、8人プレイができるのは良いが、江川塾はあまり意味がない感じで×。

これが噂の江川塾。強化したい選手を入塾させてやるわけだが、特別なメニューが用意されてるわけでもない。



攻略本 —

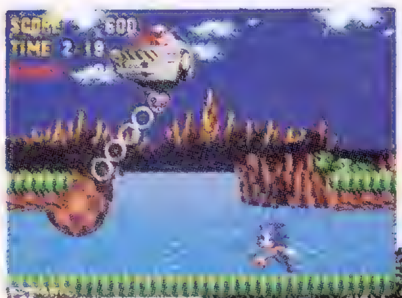
裏技 —

DATA ISLAND 意外と知られてないデータ集2

メガドラソフト売上げトップ15(セガ・カートリッジ編)

1位	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	➡P.20
2位	スーパーモナコGP	➡P.114
3位	ぷよぷよ	➡P.130
4位	シャイニング・フォース	➡P.107
5位	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	➡P.32
6位	シャイニング&ザ・ダクネス	➡P.105
7位	大魔界村	➡P.7
8位	ファンタシースターIII	➡P.104
9位	ゴールデンアックス	➡P.9
10位	ランドストーカー	➡P.108
11位	スーパー大戦略	➡P.87
12位	ヴァーミリオン	➡P.104
13位	ファンタシースターII	➡P.103
14位	アドバンスド大戦略	➡P.89
15位	獣王記	➡P.6

※このデータは'93年11月現在のものです。データ協力:セガ・エンタープライゼス。



やっぱり！位は「ソニック」本体と一緒に買う人も多いから強い？

最近急上昇中の「ぷよぷよ」値段の安さと単純な面白さが決め手かな

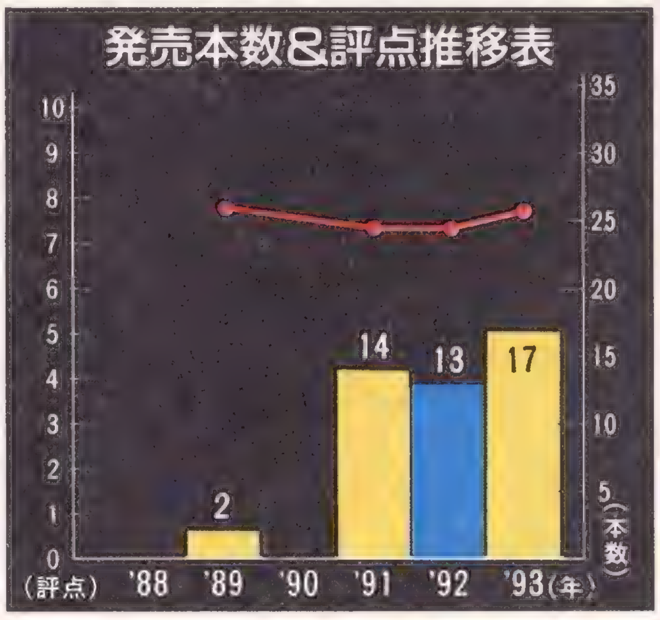
メガドライブで意外と知られていないのが、ソフトの売上げ本数だよね。残念ながら、本数自体は公開されていないんだけど、歴代ソフトの累計売上げは左のような感じになっているんだ（セガ製ソフトのみ)。とりあえず定番ソフトが並んでいる感じだが、意外と初期ソフトやＲＰＧが強いよね。さらなる大作は登場するかな？

©1993 SEGA ©1993 SEGA・VAP／日本プロ野球機構 ©1993 モト企画・江川卓監修

シミュレーション
SIMULATION GAMES

46本
全ソフト比率
12.0%

本数も多いシミュレーションは、じつはメガドラで一番質の高いジャンルだったりする。光栄も人気。



読者レースシミュレーション部門ベスト5

順位	タイトル	評点
1	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦— セガ/'91・6・21 ➡P.89	8.8711
2	ラングリッサー メサイヤ/'91・4・26 ➡P.89	8.6072
3	天下布武 英雄たちの咆哮 ゲームアーツ/'92・12・28 ➡P.99	8.5953
4	ウイニングポスト 光栄/'93・9・17 ➡P.101	8.55
5	太閤立志伝 光栄/'93・5・28 ➡P.97	8.5428

全ソフト平均 7.4118

シミュレーション

スーパー大戦略

メディア対応等: 4M bit / バックアップ1コ

●セガ
●'89年4月29日発売/6,800円
●4人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 7.0
読者の評点 8.0651

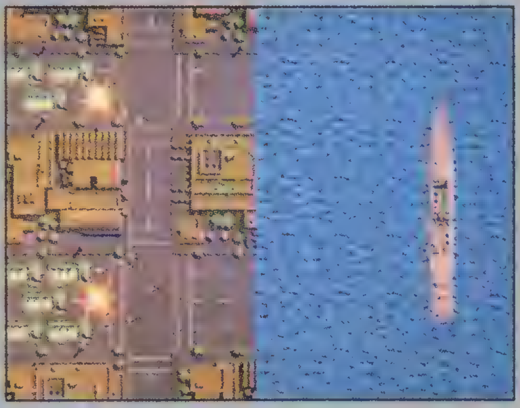
難

隠しユニットがいいんだな

【解説】システムソフトの「大戦略II」に改良を加えて移植した作品。パソコン版にはない迫力の戦闘シーンと7種類のBGMが特徴。マップは35面+α。ユニットは120以上、生産国は12種あり。

【ポイント】メガドラ唯一の現代戦だが、今でも十分通用するデキ。カーソル移動がガタつく、4カ国戦での待ち時間が長い、バックアップが1コといった気になる点もあるが、隠れユニットや隠れマップなどの裏技が豊富なので、別の意味でも長い間楽しめる。ノリのいいBGMやリアルな戦闘シーンは必見だが、COMの無意味な攻撃はご愛敬か。

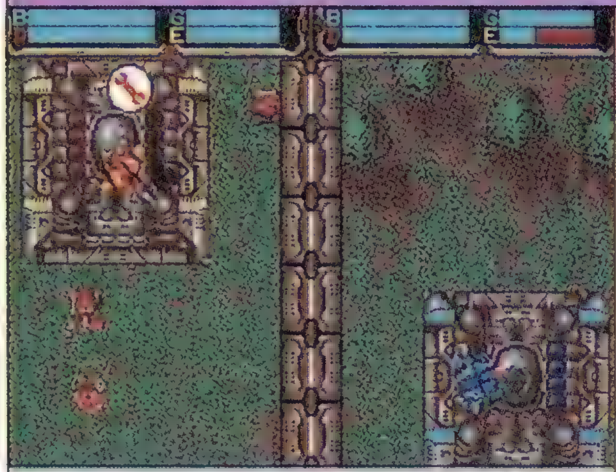
やや緊張感がないという声もあるが、戦闘シーンはリアルでカッコイイ。不自然な背景の切れ目も気になるかな。



攻略本: 勁文社①、JICC出版局① 徳間書店①⑤⑥➡P.145〜146
裏技: 【隠し兵器】【隠しマップ】他➡P.160

ヘルツォーク・ツヴァイ

メディア対応等: 4M bit / パスワード



●テクノソフト
●'89年12月15日発売/6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 7.75
読者の評点 7.468

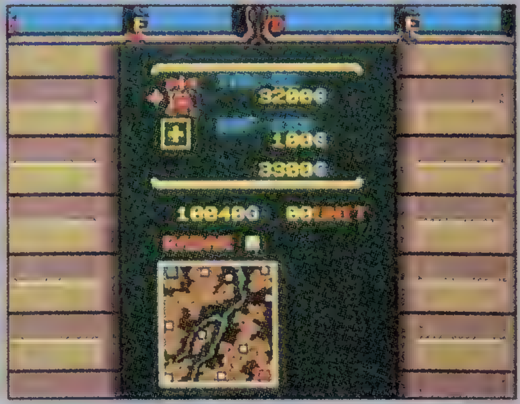
難 —

同名パソコンゲームの好リメイク

【解説】ロボットと戦闘機に変形可能な自機を操作し、直接攻撃をしながら兵器の運搬や行動指示を下すリアルタイムシミュレーション。生産できる兵器は8種類。2人プレイ時は分割画面になる。

【ポイント】それぞれのユニットの使用目的と性能がはっきりしているので、初心者でもすぐに理解できる。しかし、実際にリアルタイムでテキパキと操作できるかは難しいところ。またエンディングを見るには、難易度が違う同じ面をそれぞれ4回クリアしないといけないのはツライ。2人対戦プレイは、険悪なムードになることうけあい!?

プレイヤーは、自軍の勝利のために常に動き回らねばならない。2人でやれば盛り上がるが、飽きも早いかも。



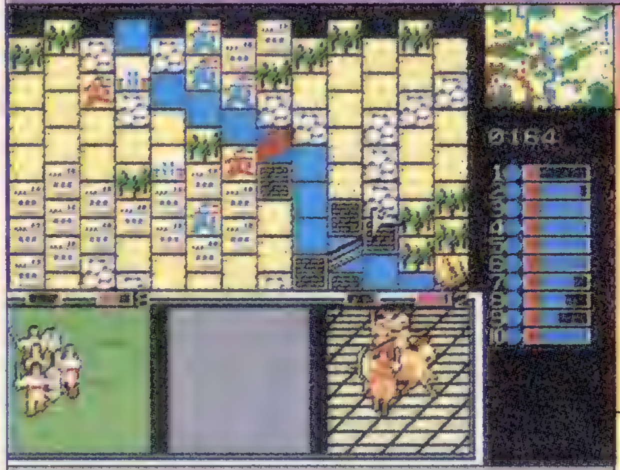
攻略本: JICC出版局①➡P.145
裏技: 【ワイド画面で2人対戦ができる】➡P.173

©SYSTEM SOFT CORP. 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1989 ©1989 Technosoft

シミュレーション

シーザーの野望

メディア対応等：8M bit／パスワード



●マイクロネット
●'91年2月24日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 4.8076

難 —

シーザー様は今お忙しいのだ

【解説】古代ローマ帝国の英雄シーザーとなり、世紀の美女クレオパトラを取り戻すのが目的。ターン性ではなく、すべてがリアルタイムで進行。全4シナリオの広いマップを勝ち進む。

【ポイント】シナリオ開始前に入るビジュアルや、カットインして展開する戦闘シーンは、それなりに見ていて楽しいものがある。しかし、広いマップに点在する味方に指示を出したり、状況を分析したりと、リアルタイムゆえの繁雑(はんざつ)さがツライところ。バランスも厳しく、泥沼にハマりやすいのも気になる。全4シナリオというのも物足りない。

武人であり、大政治家であったシーザーの物語。オープニングでは美しいデモがキミを迎えてくれるぞ。

攻略本	—
裏技	—

バハムート戦記

メディア対応等：4M bit／バックアップ4コ

●セガ
●'91年3月8日発売／6,800円
●4人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 7.75
読者の評点 7.8662

普 Good

続編が出ない理由は「真のラスト」

【解説】バハムート大陸を舞台に8人のマスターが制覇を目指して戦う、セガオリジナルのファンタジーシミュレーション。戦闘モードはHEX、アクション、簡易画面の3種類から選択可能。

【ポイント】独特の世界観、魅力的なマスター、両刃の剣のイベントなど、4メガとは思えない完成度がスゴイ。内政はなく、戦闘中心に進む展開もスッキリしていて良い。マスターを変えれば、繰り返し飽きずにプレイできるのも○。マップが1つしかなく、バリエーションが乏(とぼ)しいが、その理由は真のエンディングで納得させられる。

このゲームは、慣れてしまうとHEX戦がいちばん勝利しやすい。マスターの特性しだいで戦略は変わるけどね。

攻略本	徳間書店⑭➡P.146
裏技	【真のエンディング】他➡P.169

斬 ～夜叉円舞曲～

メディア対応等：4M bit／バックアップ2コ

●ウルフチーム
●'91年3月29日発売／8,500円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.5
読者の評点 6.5866

普 —

歴史モノと思ったら大マチガイ

【解説】パソコン版の伝奇シミュレーションを忠実移植。戦国時代の日本を舞台に、呪術を駆使する夜叉と魔空、第3勢力の中間といった3陣営が全国24カ国の城郭をめぐり争う。シナリオは3つ。

【ポイント】戦国ものに呪術といったオカルト的要素を絡(から)めた内容は、ファンタジーものが好きな人なら楽しめるものがある。だが、いわゆる普通の戦国SLGがやりたい人には不向き。ゲームクリアに必要な宝物探しも意外と面倒臭く、テンポが悪い。またCOMの思考も単純で、もう少し練り込みのほしかったところ。攻略も簡単で飽きやすい。

戦闘シーンは地味なやりとりが展開されるだけ。戦闘に関係する陣形や結界といった要素も不親切な感じだ。

攻略本	—
裏技	—

©MICRONET 1991 ©SEGA 1991 ©1991 WOLF TEAM

三国志列伝 ～乱世の英雄たち～

メディア対応等　8M bit　バックアップ 1コ

●セガ
●'91年4月26日発売／8,700円
●3人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 5.25
読者の評点 7.2781

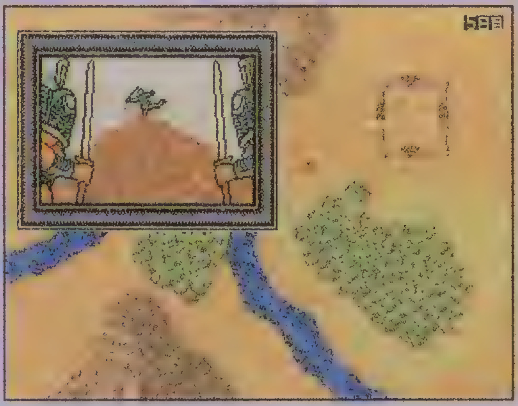
普　―

こんな挑発されたらもう……！

【解説】セガなりの味つけをほどこした三国志もの。陣形や一騎討ちを取り入れた戦闘を重視し、ビジュアル面も充実。武将の数やデータも当時としては豊富。シナリオも3つで比較的簡単。

【ポイント】初級、中級、上級と難易度が3つそろっているため、どんな人でも遊べるのが良い。全般的に攻め込まれることは少なく、自軍の兵力が劣っていても大将さえ強ければ、一騎討ちでまず負けないのは賛否あり。文官よりも武官が重要視され、文官の利用価値は思ったほどない。システム的な問題はないが、バランスはイマイチ。

タイミングしだいで強い武将を一騎討ちで倒すことも可能。ビジュアルをオンにして挑発を一度は見てほしい。



攻略本	―
裏技	【戦闘をはじめからやり直す】他➡P.155

ラングリッサー

メディア対応等　4M bit　バックアップ 5コ

●メサイヤ（NCS）
●'91年4月26日発売／7,300円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.75
読者の評点 8.6072

普

初心者SLG導入ゲーム

【解説】面クリア型のスクエアヘックスシミュレーション。指揮官システムとシナリオ重視のストーリー展開が特徴。ルールと攻略がシンプルで、指揮官キャラの個性が前面に押し出されている。

【ポイント】ファンタジーRPGのようにキャラに感情移入しやすく、シミュレーションの初心者でもすぐに慣れるシステムはグー。バランスもよく、スイスイ進むが、10面を超えると急に難しくなるのは難。結局、最初の面から指揮官を殺さず、キチンと育てていないとクリアはムリで、リセットもよく使うはめになりがち。ノリの良さは○。

1人だけレベルが高くても勝てない。全体をバランス良く育てないと、最後まで行けないのだ。BGMもいける。

攻略本	―
裏技	【シナリオセレクト】【アイテムを入手】他➡P.175

アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―

メディア対応等　8M bit　バックアップ 3コ　モデム対応

●セガ
●'91年6月21日発売／8,700円
●7人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 8.0
読者の評点 8.8711

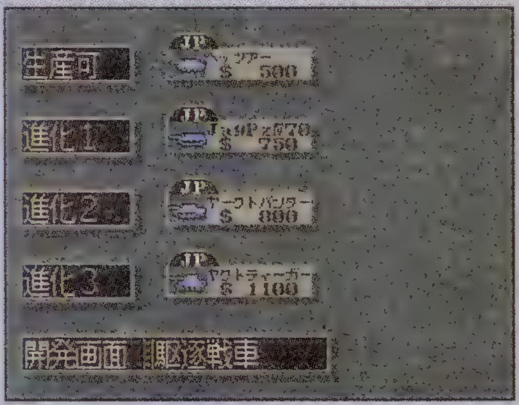
超

第三帝国の壮絶な興亡史

【解説】「スーパー大戦略」のシステムに改良を加え、時代背景を第二次世界大戦当時に、そしてドイツをメインにすえたオリジナルウォーシミュレーション。リアルな戦闘シーンが特徴の超大作。

【ポイント】設定しだいで難易度を大きく変えられるので、初心者でもそこそこ遊べるが、キャンペーンモードの終盤は史実どおりに大苦戦する。登場する'40年代の兵器類は、一般人にはなじみが薄くマニアックだが、プレイしていくうちに把握できる。マップエディタの裏技もあり、ハマれば一生ものだが、待ち時間の長さが非常にツライ。

ゲーム中で戦車や航空機のユニットが、史実どおりに登場（進化）する要素も秀逸。戦況が悪い時はすごくうれしい。



攻略本	徳間書店⑰㉑➡P.146
裏技	【マップエディタ】他➡P.148～149

©SEGA 1991 ©NCS CORP. 1991 ©SYSTEM SOFT CORP. 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1991

マスターズ・オブ・モンスターズ

メディア対応等　4M bit　バックアップ1コ

●東芝ＥＭＩ
●'91年７月26日発売／7,800円
●４人まで対戦プレイ可能

本誌の評点　7.25
読者の評点　7.6469

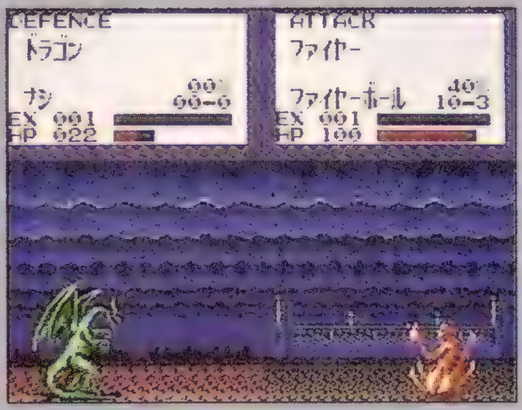
普　Good

モンスターを使った大戦略だ！

【解説】４人の魔法使いから１人を選び、モンスターを召喚して、他の魔法使いを倒すのが目的。２つのキャンペーンモードと多人数プレイなど、さまざまなモードあり。スタンダードは14マップ。

【ポイント】処理速度が速く、システム面では問題がない。すぎやまこういち監修の音楽も小気味よく流れ、テンポも良い。ただ、バックアップが１つしかなく、キャンペーンモードが少ないのは物足りないところ。ファンタジーの世界が好きで、シミュレーションが好きな人はのめり込めるだろうが、後半になると緊迫感がなくなりがちで×。

戦闘シーンは少々地味だが、アニメで動く。ファンタジー的なキャラをたくさん見せてくれるぞ。ＯＦＦも可能だ。



攻略本	——
裏技	【スペシャルマップ】【サウンドテスト】他➡P.174

ポピュラス

メディア対応等　4M bit　パスワード

●セガ
●'91年８月９日発売／6,000円
●１人プレイのみ

本誌の評点　7.0
読者の評点　6.0769

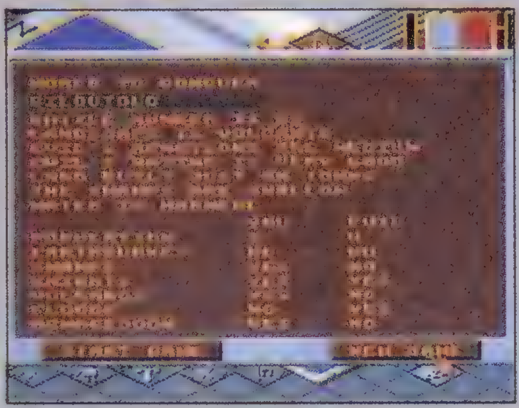
難　——

アナタハ神ヲ信ジマスカ？

【解説】プレイヤーは、１つのマップ内で対抗する２つの種族のうち、片方に神の立場として味方するというシミュレーション。相手種族を地震、洪水、造成などを使って滅ぼすと１面クリア。

【ポイント】一般的なシミュレーションとは毛色が異なるが、このテのシステムと相性が合えばハマれる。ただし、味方する種族を直接操作できないうえに、プレイヤーは主に天災コマンドしか使えないので、自由度が低くて飽きやすい。スコアによってある程度飛ばせるが、数百もあるステージにはウンザリする。変化に乏(とぼ)しいマップも×。

パスワードで数字を入力すると、好きな面を直接セレクトできてしまう。真面目に勝ち進んできた人の立場は？



攻略本	——
裏技	——

乱世の覇者

メディア対応等　8M bit　バックアップ1コ

●アスミック
●'91年11月29日発売／9,800円
●２人対戦プレイあり

本誌の評点　6.75
読者の評点　7.5094

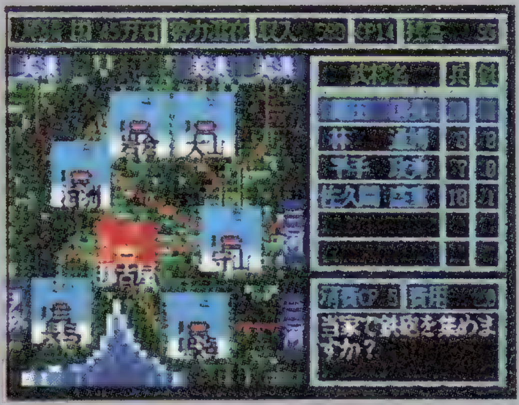
普　Good

戦闘中心の戦国シミュレーション

【解説】システムソフトのパソコン版「天下統一」の移植。すべての領土を占領するか、朝廷から征(せい)夷(い)大将軍の地位を授かるかの２つのクリア条件を用意。内政はほとんどなく、戦闘がメイン。

【ポイント】武将のグラフィックやさまざまなイベントなど演出部分を一切省(はぶ)いているぶん、城単位で攻略するシステムを採用しており、簡単な戦闘とあいまって、なかなか奥は深い。思考時間がやや長い時があるものの、初心者用とすれば合格のデキ。武将の絵が一切ないのと、バックアップが１つなのは難点。

戦闘シーンは天候などの要素が用意されリアル。しかし、基本的に戦術よりも部隊数で勝負が決まる。



攻略本	徳間書店⑳➡P.146
裏技	【隠しメニュー】他➡P.175

© 1988 SYSTEMSOFT CORP.／Reprogrammed by ©1991 TOSHIBA EMI ©1989,1990, ELECTRONIC ARTS ©1989,1990,1991 BILLFROG ©SEGA ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©1991 ASMIK ©1989 SYSTEMSOFT／黒田幸弘

忍者武雷伝説

メディア対応等：8M bit／バックアップ 1コ

●セガ
●'91年12月6日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.75

読者の評点 6.9968

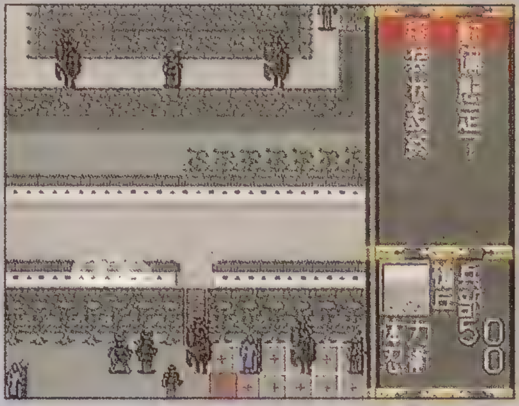
普

チントンシャンの和風音楽

【解説】圧政を強いる信長を討つため、忍者の武雷が風の軍団を率いて戦う。各章の取り込み画像と、和楽器で統一された音楽、鮮明な音声が特徴。開発はシムスによるもの。全10章構成。

【ポイント】忍者、武者、槍兵の主なユニットの力関係がはっきりしていて、攻略そのものは単純明解。純和風サウンドや戦闘シーンの動きもなかなかのもの。断末魔の叫びも耳に残るほどリアル。しかし、章クリア後にしかセーブできずデータも1カ所だけというのは、不親切。弓兵と鉄砲兵も役に立たない。章の数も20はほしかったところ。

ユニットの3すくみを理解していれば攻略は楽。そのぶん自由度は低くなっているけどね。マップも単純。



攻略本	徳間書店⑳➡P.146
裏技	【章をとばす】【サウンドテスト】➡P.168

太平記

メディア対応等：8M bit／バックアップ 2コ

●セガ
●'91年12月13日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.75

読者の評点 6.6666

普

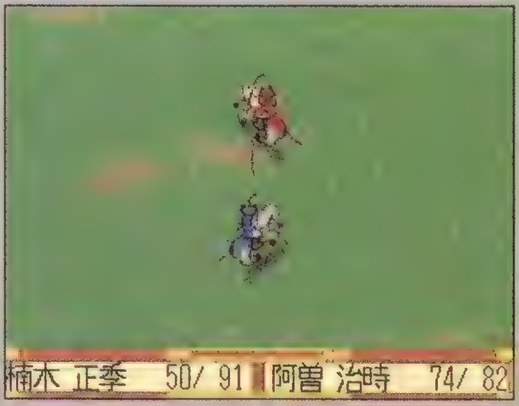
——

ヘロヘロ挑発したい！

【解説】NHK大河ドラマとして放映されていた同名のドラマをゲーム化。足利尊氏か楠木正成を選び、15本のシナリオの勝利条件を満たしていく。システムは「三国志列伝」を一部応用している。

【ポイント】歴史ものとしてはめずらしく、南北朝時代を扱っている。オープニングが明解なので、中世の日本史を知らない人でもある程度入り込めるのは○。戦闘の一騎討ちは「三国志列伝」と同様、武将の能力にあまり関係なく勝てることも多い。シナリオも簡潔でわかりやすい。しかし、敵との駆け引きなど単調で、飽きやすいのは難点。

大河ドラマ自体あまり人気がなかったので、やや不運な感じのゲーム。戦闘シーンは弓矢で一騎討ちができる。



攻略本	——
裏技	——

信長の野望・武将風雲録

メディア対応等：8M bit／バックアップ 1コ

●光栄
●'91年12月19日発売／11,800円
●8人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 7.0

読者の評点 8.2732

難

Good

茶器は文化にありまする

【解説】光栄の同シリーズ第4弾の移植。織田信長や上杉謙信、武田信玄など、41人の武将から1人を選び、全国を統一するのが目的。新たに技術や文化の要素が入り、外交や商業に関係してくる。

【ポイント】他の機種に比べ、処理速度がかなり速く、スムーズにゲームを進められて良い。武将の顔にあまり変化がなく、領地も色分けされてないなど気になる点もあるが、移植度自体は高い。茶器などの新要素は、後半足かせになってくる場合もあるが、ファンならすんなり世界に入り込めるデキ。条件次第で「本能寺の変」なども起こる。

このシリーズから戦闘シーンに、水上戦が加わっている。技術が高いとより強力な鉄工船を製造できるので有利だ。

攻略本	光栄①②➡P.145
裏技	——

©NHK-SW ©1991 SEGA ©1989／1991 ARTDINK ALL RIGHTS RESERVED REPROGRAMMED GAME ©1992 SEGA ©1991 KOEI CO., LTD.

シミュレーション

三國志II

メディア対応等　8M bit　バックアップ1コ

●光栄
●'91年12月26日発売／14,800円
●12人まで対戦プレイ可能

本誌の評点	7.0
読者の評点	7.9824

難　——

我が名は黄忠なり！

【解説】中国の戦国時代を描いた光栄代表作の移植。中国大陸41カ国を統一するのが目的。劉備(りゅうび)や曹操(そうそう)などの武将や諸葛亮(しょかつりょう)などの英雄が多数登場。戦闘時の一騎討ちはアニメを使用。全6シナリオ。

【ポイント】当時の最新作の移植で話題にもなったが、同時期に発売された他機種版に比べ、グラフィック面が弱く、戦闘時の音楽なども迫力に欠ける。また、発色数の関係で領地も色分けされておらず、旗記号分けとなった。とは言え、ゲームシステムは秀逸で、有名武将どうしの一騎打ちはスリルもある。「III」がある今は、ツライ存在。

戦闘シーンは各武将が、1部隊ずつ率いて戦う。同盟国間の援軍も可能だが猛将同士による一騎討ちは迫力もの。

攻略本	光栄③➡P.145
裏技	——

A列車で行こうMD

メディア対応等　4M bit　バックアップ4コ

●セガ
●'92年4月10日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	5.0
読者の評点	4.969

難　——

出発進行!! 気分はもう車掌さん

【解説】アートディンクから出ていた同名パソコンゲームの移植版。19世紀の大陸横断鉄道会社を経営し、1年以内に大統領別邸まで線路を敷くことが目的。経営シミュレーションの要素もある。

【ポイント】グラフィック自体は悪くないが、線路の建設や列車の運行時間の決定など、プレイヤーの負担がリアルタイムで進行するため、ゲームに慣れるにはかなり時間がかかる。また、線路の敷設は十字パッドをそのまま使うため、斜め方向への入力がしにくいなど、操作関係の問題もある。パソコン版と同じシステムも今となっては古臭い。

駅のまわりの町は発達する、といったシステムは「シムシティ」に似ている。昔のゲームなので見た目はかなり地味。

攻略本	——
裏技	——

大航海時代

メディア対応等　8M bit　バックアップ1コ

●光栄
●'92年4月29日発売／11,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.0
読者の評点	7.8867

普　——

黄金の国、ジパングを目指せ！

【解説】シミュレーションとRPGの要素をいっしょにしたリコエイションゲームの移植。15～16世紀の大航海時代を舞台に、貿易や海賊退治をしながら、名声を上げ、公爵の地位に就くのが目的。

【ポイント】光栄としては異色の作品だが、世界各地を渡航しながら、仲間を集め、金を稼いで船を改造していく過程が新しく楽しい。しかしBGMはちょっと貧弱で、うまくお金を稼げないのは難。風向きが常時出ないのも難だが、善行ばかりでなく、自ら海賊になったりして悪業を積み重ねることでもエンディングが出るのは○。自由度も高い。

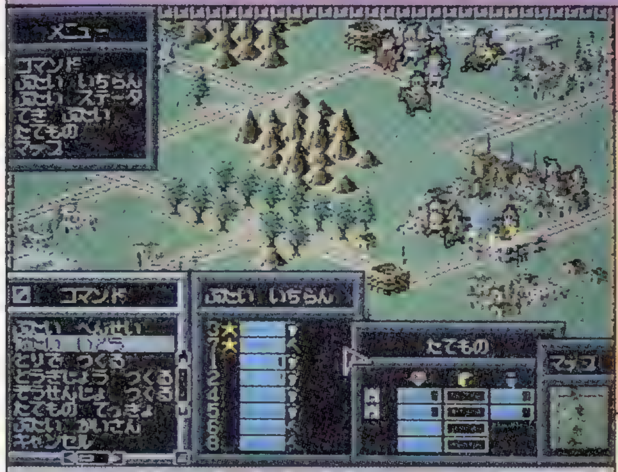
長い旅の中には、戦闘じゃなくてこんな楽しみ方もある。ブラックジャックはイマイチだが、ポーカーは○。

攻略本	光栄④➡P.145
裏技	【いきなりエンディング】➡P.165

©1991 KOEI CO,LTD ©1989／1991 ARTDINK ALL RIGHTS RESERVED REPROGRAMMED GAME ©1992 SEGA ©1992 KOEI CO.,LTD.

シーザーの野望II

メディア対応等　8M bit　バックアップ2コ



●マイクロネット
●'92年5月28日発売／8,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　6.0
読者の評点　6.0303

難　——

ローマ帝国も美しくなりました

【解説】ローマの英雄シーザーとなって領土を広げるリアルタイムシミュレーションの続編。全20面の1人プレイモードと、16面のキャンペーンモードがあり、シナリオは前作より充実している。

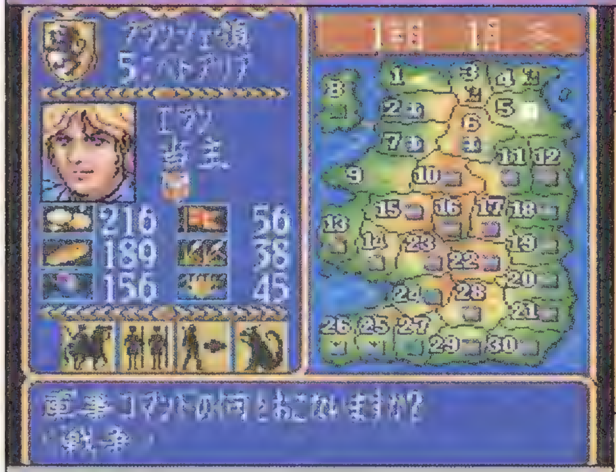
【ポイント】賛否のあったリアルタイム制を今回も採用。しかし、前作ほどの繁雑さはなく、ほどほどのバランスになっていて安心できる。「ポピュラス」などを意識した感じの斜め見下ろし画面の構成も、かなり見やすくて良い。しかしウインドウ操作は楽ではなく、それが原因で負けることも多い。後半になると、やや飽きやすいかも。

前作と比べ格段の進歩を遂げたシーザーII。面もかなり増えているが、システム的にまだ練り込まれてない点も…。

攻略本	——
裏技	【綱引きゲーム】➡P.156

ロイヤルブラッド

メディア対応等　8M bit　バックアップ2コ



●光栄
●'92年6月25日発売／9,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　6.25
読者の評点　7.04

普　——

ＳＬＧのビギナー向け作品

【解説】光栄がファミコン用オリジナル作品として発表したものを、細部に渡って忠実に移植したもの。6人の領主と、4つのシナリオから好きなものを選択し、イシュメリアの全土支配を目指す。

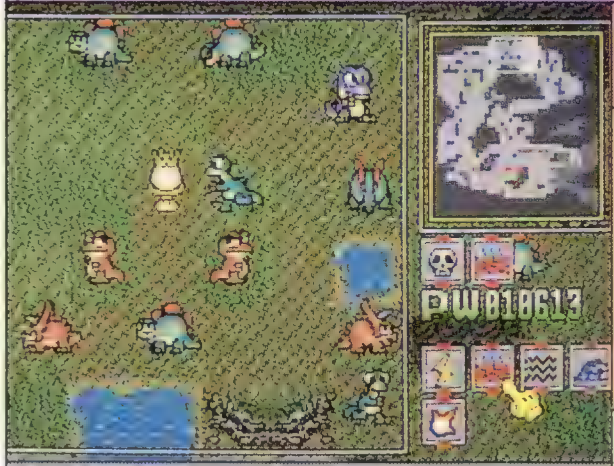
【ポイント】アドバイスをしてくれるキャラや、いろいろ雇えるモンスターなど、風変わりな要素もあるが、他の光栄作品と基本は同じ。戦闘システムの戦略性が皆無に等しいことや、強力な部隊を抱えると、なしくずしにクリアできてしまうことなど、ゲームとしての奥の深さはあまりない。マニアよりもシミュレーション初心者向けか。

ファミコン版そのままという感じで、少々地味な戦闘画面。攻略方法もそれほど難しい難易度ではない。

攻略本	光栄⑤➡P.145
裏技	——

ダイナブラザーズ

メディア対応等　8M bit　パスワード



●ＣＲＩ
●'92年7月24日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.75
読者の評点　8.1702

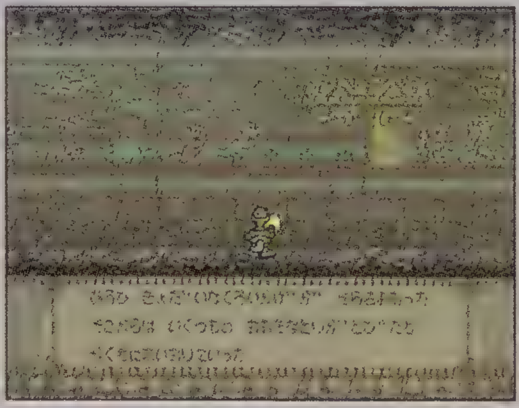
普　Good!

宇宙人はみな悪人！ 喰っちまえ！

【解説】宇宙生物の侵略を退けるために、5種類の恐竜を誕生させて戦うシミュレーション。敵の生物を全滅させると1面クリア。流星や干ばつ、洪水などの天災コマンドもあり。香山リカ監修。

【ポイント】システムは「ポピュラス」に似ているが、自由度の高さやゲームとしての完成度はこちらのほうが上。細かく動くキャラクターの仕草がコミカルで、豊富な隠しステージ＋裏ステージとあわせて結構楽しめる。ミスをしやすい操作性や、コマンド選択時のタイムロスは、素早い操作が要求される終盤ではネックになって、難あり。

ハカセと恐竜の戦いはここから始まる。裏技では宇宙人側のモードも遊べるから、逆の立場になって楽しめるぞ。



攻略本	——
裏技	【隠しステージ】【アニメモード】他➡P.165

©MICRONET 1992 ©1992 KOEI CO.,LTD. ©CRI CSK

修羅の門

メディア対応等：8M bit／パスワード

●セガ
●'92年8月7日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	7.94

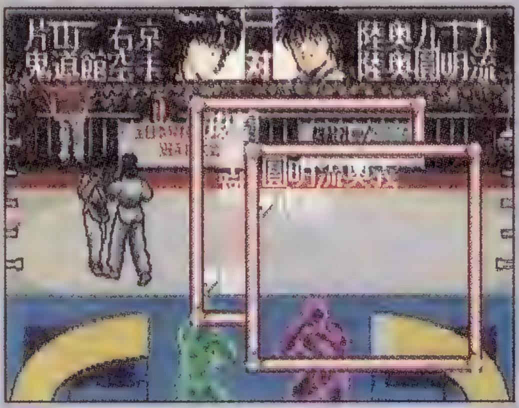
難　Good

俺の中に一匹の獣が棲んでいる

【解説】『月刊少年マガジン』連載の「修羅の門」の第二部までを、コマンド選択式の格闘ゲームにしたもの。間合いと気合いゲージが技の成否に影響する。アクション要素はなし。開発はシムス。

【ポイント】容量の大部分を使った格闘シーンと、少年マガジン特有の熱いノリが最高。原作を読んでいないと攻略がまるでわからず、自由度もほとんどないが、全9人の対戦相手は魅力的。返し技を中心に戦う海堂晃は強すぎるが、倒せた時に見られるの第二部予告編は最高のノリがある。BGMも意外とハマってるが舞子が似ていないのはなぜ？

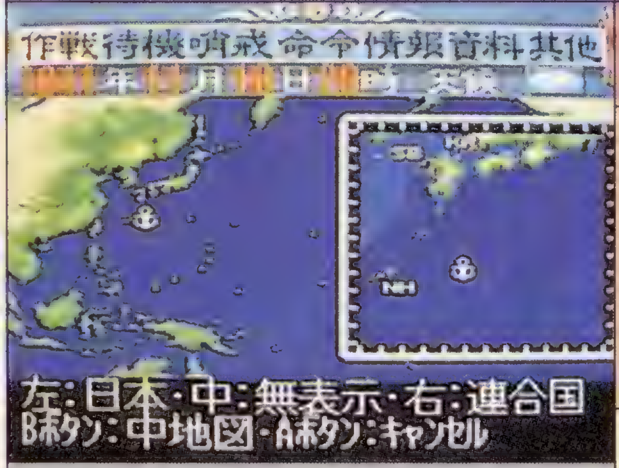
間合いによって技を細かく使いわけるのが醍醐味。特に返し技の時は重要だ。原作こそが最良の攻略本だったりする。



攻略本	——
裏技	【全パスワード】➡P.159

提督の決断

メディア対応等：8M bit／バックアップ 1コ



●光栄
●'92年9月24日発売／14,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	6.0
読者の評点	8.2658

超　——

歴史をくつがえせるか!?

【解説】パソコンで人気のあった光栄WWⅡシリーズの同名ソフトを移植したもの。第2次大戦の日米による太平洋戦争をシミュレート。日米交渉決裂から、大和特攻までの9シナリオを戦う。

【ポイント】基本設定やシステムは超のつくほど本格派…とはいっても、ゲーム性は薄く、歴史検証シミュレーションに近いノリがある。ある程度の歴史の知識がないと遊べない点も、初心者にはオススメできないところ。2人対戦にしても詳しいほうが有利なのは間違いない。ゲームを始める前に、太平洋戦争を勉強し直す必要あり。

システムやコマンド操作がわからない人は、0人プレイでゲームの流れを見てみよう。歴史の勉強にもなる？

攻略本	光栄⑥➡P.145
裏技	【難易度設定に0がある】➡P.167

キングサーモン

メディア対応等：4M bit／パスワード

●ホット・ビィ
●'92年9月26日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.25
読者の評点	7.1875

普　——

釣りは立派なスポーツです

【解説】メガドラでは唯一のスポーツフィッシングシミュレーション。ボートで沖に出てポイントや魚影を見つけ、仕掛けをコマンドでセレクト。伝説のキングサーモン目指し、腕を競う。

【ポイント】面倒な仕掛けやトラブルの回避は、すべてコマンド選択方式。ポイントさえちゃんと押さえることができれば、かなりの確率でヒットでき、魚とのファイトが楽しめる。画面や演出が地味で、釣りの知識も結構必要だが、魚との駆け引きはなかなかリアル。ただし先に進んでも同じことの繰り返しなので、飽きるのは早いかも。

苦労して釣り上げた魚を秤にかけて、大きさを競う。小さければブーイング、大きければ喝采が待っている。

攻略本	——
裏技	——

©「修羅の門」Characters ©川原正敏／講談社 Video Game & Computer Program ©1992 SEGA ©1992 KOEI CO.,LTD. ©1992 HOT・B CO.,LTD.

ヴィクセン357

メディア対応等：8M bit ／ バックアップ 4コ

●メサイヤ
●'92年10月23日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.75
読者の評点 7.2481

難 ―

ラストでいきなり話の収拾がつく

【解説】同社の「ラングリッサー」に似たタイプのロボットシミュレーション。10人の仲間と数種類のユニット（ロボットなど）を駆使して全16シナリオを戦い抜く。ロボットの戦闘シーンが特徴。

【ポイント】キャラクター達の会話やストーリー展開などは、ロボット好きな人には面白いかもしれない。だが、ゲームとしての純粋な面白さはイマイチな感じで残念。ウリであるはずの戦闘シーンもバリエーションが少なく、見ているうちに苦痛になってしまう。ストーリーも最終面で無理矢理に終わらせる感じで、どうもすっきりしない。

ロボットどうしがビームや戦斧を使って格闘するシーン。もう少しノリがハデなら満足できたが……。

攻略本	―
裏技	【シナリオセレクト】【サウンドテスト】他➡P.150

エアーマネジメント 大空に賭ける

メディア対応等：8M bit ／ バックアップ 2コ

●光栄
●'92年11月1日発売／11,800円
●4人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 6.25
読者の評点 7.56

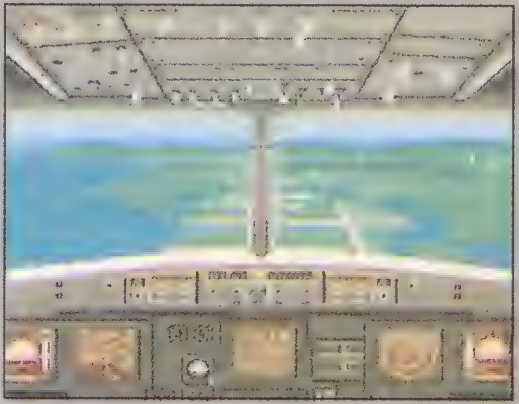
普 ―

機長じゃなくて社長です

【解説】スーパーファミコンのオリジナル作品をメガドラに移植。航空会社の社長となって、他の3社と競合しながら、空港のスロット確保や航空機の購入などをして世界に航路を広げるのが目的。

【ポイント】現代を舞台にしたビジネスシミュレーションなので知識より営業センスが必要となる。アドバイス機能などもあり、初心者でもすぐに遊べるのはいい。だが、その場その場のタイミングで売上げが左右するのは不親切。BGMはイマイチノリが良くないし、シナリオが3種類というのも少なめ。カーソル移動や切り替えが遅いのも×。

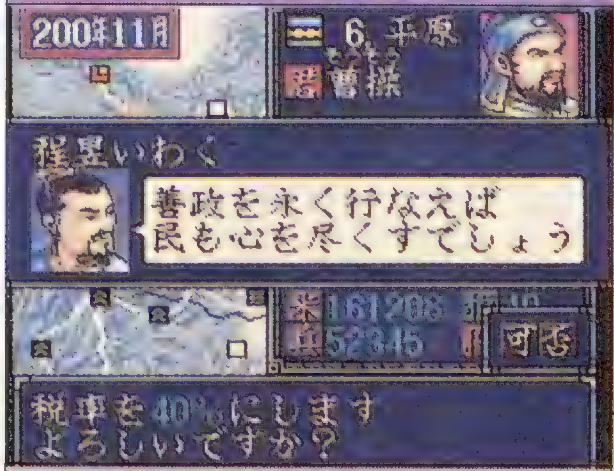
いちおう元はスーファミオリジナルで出た作品だが、メガドラ版の処理速度はなぜか遅い。デモも悪くなってる。



攻略本	光栄⑦➡P.145
裏技	―

三國志III

メディア対応等：12M bit ／ バックアップ 1コ



●光栄
●'92年11月8日発売／14,800円
●8人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 7.25
読者の評点 8.5223

難 Good

落とし穴でも仕掛けましょう

【解説】同シリーズの第3弾。戦闘シーンが3Dのクォータービューになり、落とし穴などの計略も可能。また配下の武将に将軍や軍師などの官位をつけられるなど、よりリアルになっている。

【ポイント】メイン画面に地名が表示されるので、原作のファンはより一層なじみやすくなっている。また、内政も最大半年の長期展望で行うことができるので、いちいち命令を出さなくてもすむ。その他、城以外の重要な拠点（赤壁など）での戦いも可能になり、よりリアルになった。しかし他国の情報は、翌月にならないと見れず、少々面倒。

戦闘はそれまでの2Dから3Dに。部隊も見た目ですぐにわかる。火矢攻撃で火がつくと嬉しいぞ。

攻略本	光栄⑧⑨➡P.145
裏技	―

©NCS CORP.1994 ©1992 KOEI CO.,LTD.

シミュレーション

ランパート

メディア対応等: 4M bit

●テンゲン
●'92年12月11日発売／6,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	7.25
読者の評点	7.5531

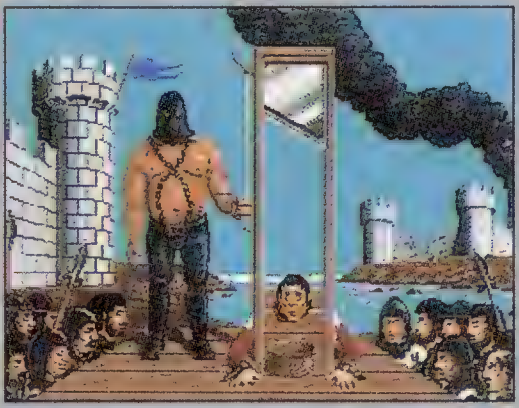
難 Good VS

指先と頭を駆使する陣取りゲーム

【解説】アタリゲームズの同名アーケードゲームの移植版。砲撃で敵艦や歩兵を叩くステージと、城壁を修復するステージを繰り返して領地を広げていく。一定のスコアを超えると1面クリア。

【ポイント】砲台の配置、攻撃、城壁修復を繰り返すだけのシンプルな内容だが、やり込むほどに味わい深さがわかってくる戦略的な楽しみがある。工夫しだいではいろいろ細かいテクニックができるのもいい。1人プレイが飽きやすいのは難だが、実力が伯仲(はくちゅう)した2人での対戦プレイは白熱して良い。シブい音声と、負けた時の断頭台もなかなか。

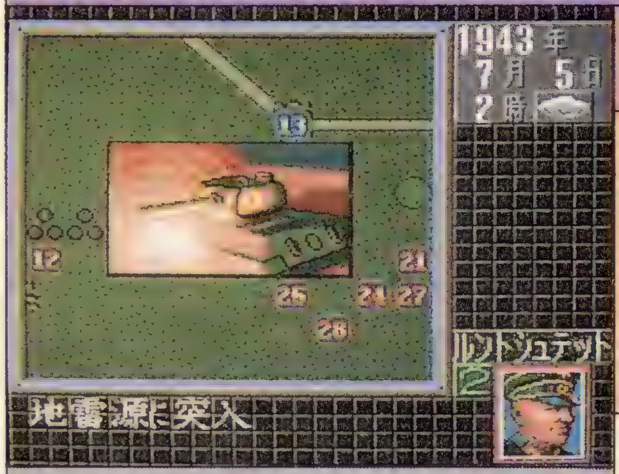
対戦プレイで決着がつくとこの場面になる。負けたほうは、目パチやうめき声などの操作ができる。笑えるぞ。



攻略本	——
裏技	——

ヨーロッパ戦線

メディア対応等: 8M bit / バックアップ 2コ



●光栄
●'93年1月16日発売／12,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	5.75
読者の評点	5.9

難 ——

第2次世界大戦の欧州が舞台！

【解説】ヨーロッパを舞台に、第2次世界大戦時の連合軍、枢軸(すうじく)軍との戦いを描く同名パソコンゲームの移植。シナリオは史実に基づいた6本を用意。ゲームはリアルタイム制で展開される。

【ポイント】史実に忠実なのはいいが、時代背景を知らないとあまりゲームにのめり込めない。また、部隊はマップ上では数字だけで表示されるので、どの部隊がどれなのかわかりにくいのは難。兵器よりも登場人物の将軍の能力が重視されているので感情移入しやすく、地上戦中心の展開も戦車マニアにはうれしい。でもバランスはイマイチ。

部隊は数字で表示。一見どれが何なのかわからないが、逆に対戦プレイでは効果を発揮するかも？

攻略本	光栄⑩➡P.145
裏技	——

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

メディア対応等: 10M bit / バックアップ 1コ

●光栄
●'93年3月25日発売／11,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点	6.5
読者の評点	7.9231

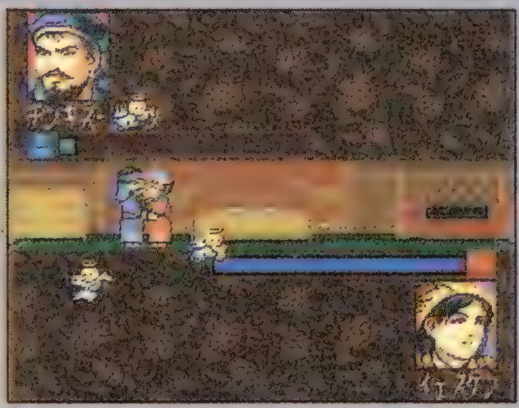
普 ——

子作りがゲームの勝敗を左右する!?

【解説】12〜13世紀の世界、ユーラシア大陸を統一したテムジン(チンギス・ハーン)、フビライの盛衰(せいすい)を描いた移植作。シナリオはモンゴル統一を目指す1本と、世界統一に乗り出す2本＋α。

【ポイント】ゲームのポイントが自分の血族をいかに増やしていくかにあるため、いかに后(きさき)を口説くかが面白い。グラフィックやシステムに目新しいものはないが、世界各地が舞台になっているので、地域色豊かになっている。だが、後半はオルドが面倒になってきて、あまり感情移入できなくなるのは残念。戦闘シーンもイマイチ。

正室にはあまりいろいろなことをしなくても大丈夫だが、戦利品として連れて来られた后を口説くのは大変だ。



攻略本	光栄⑪➡P.145
裏技	——

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©1993 KOEI CO.,LTD.

メガロマニア

メディア対応等：8M bit／パスワード

●CRI
●'93年4月23日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.0
読者の評点	7.8333

難

民を進化させ、惑星を支配せよ！

【解説】4人の指導者から1人を選び、自分の民を進化させ、惑星を支配する海外シミュレーションの移植作。全28ステージ構成。資源を掘り出し、武器を発明、開発する楽しみも用意されている。

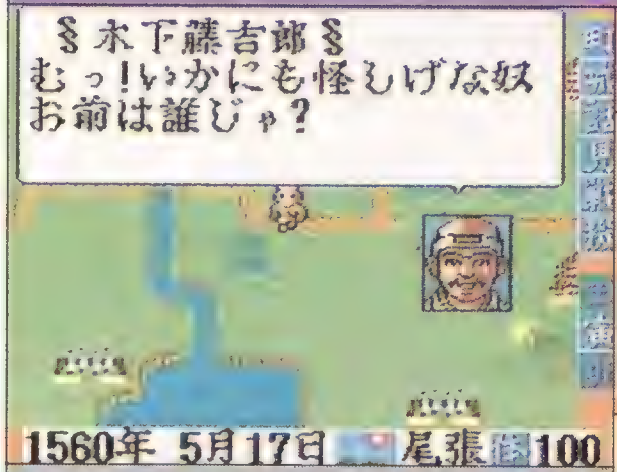
【ポイント】一見「ポピュラス」風で取っつきにくいが、やり込むごとに面白みが増してくる。特にサンプリングでいろいろとしゃべるのは、カートリッジとは思えないほどすごい。敵を倒すのではなく、自分の民をいかに繁栄させていくかに重点を置いているので、戦略と戦術の両面で楽しめるのも○。ただし、パスワードはあとあと面倒かも。

年齢も人並み以上の指導者さん達。ちなみにゲームは資源をうまく使わないと膠着状態になりやすいから要注意だ。

攻略本	——
裏技	——

太閤立志伝

メディア対応等：10M bit／バックアップ1コ



●光栄
●'93年5月28日発売／11,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.0
読者の評点	8.5428

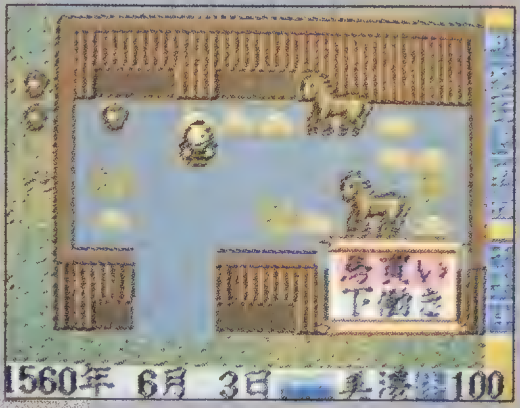
普 Good

出世するもよし、辻斬るのもよし

【解説】光栄のメガドライブ10作目。戦国時代、若き日の木下藤吉郎（豊臣秀吉）のサクセスストーリーを再現する同社リコエイションゲームの移植。足軽頭から太閤となり、全国統一を目指す。

【ポイント】序盤のうちは下働きが多く、地道で楽しめない部分が多い。だが、その反面、自分の助言が採用されたり、出世したりするとうれしさもひとしおのものがある。また、出世していく方向も自由度がかなり高く、辻斬り人生を歩むこともできて良い。365日が飛ばせないのは少々ツライが、じっくり成長を楽しめる1本ではある。

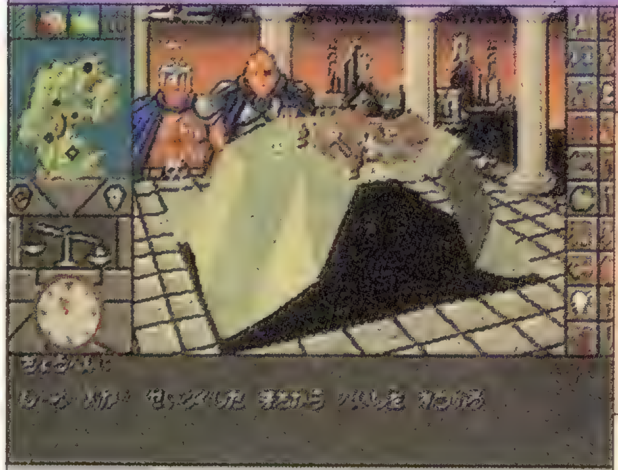
ゲームの序盤は主に下働きの繰り返しだ。ツライのはやまやまだが、何事も辛抱すれば報われるはず……？



攻略本	光栄⑫➡P.145
裏技	——

パワーモンガー

メディア対応等：8M bit／バックアップ3コ



●EAビクター
●'93年6月18日発売／8,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点	5.75
読者の評点	7.0555

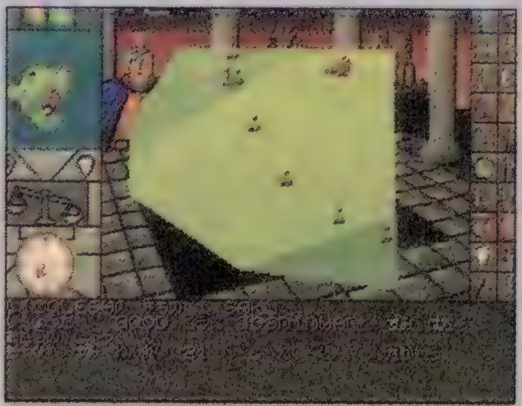
普 ——

羊を襲え！そして喰え！めぇぇ

【解説】「ポピュラス」を制作したピーター・モリニューらによる、新しいタイプの戦略シミュレーションの移植。他の3人の権力者と争いながら、自分の領地を広げていく。全195ステージ。

【ポイント】指示がすべてアイコンになっているのに、マウス対応ではないのがツライところ。操作は簡単だが、難易度はかなり高めで、BGMがないかわりにリアルな効果音がいい味を出している。画面がやや見にくく、処理も遅いがそれで負けてしまうことがあるのは理不尽で困る。データが読みづらいのも問題だが、羊狩りは楽しめていい。

マップ画面は自由に拡大することができ、中での出来事もわかりやすい。基本的に襲撃ゲームっぽいのは賛否あり？



攻略本	——
裏技	——

©SENSIBLE SOFTWARE／ECSECO DEVELOPMENT／PRODUCED BY VIRGIN GAMES／PRODUCED BY CRI ©1993 KOEI CO.,LTD. ©Bullfrog Productions Ltd. and Electronic Arts Ltd.,1990,1992.

騎士伝説

メディア対応等：10M bit／バックアップ1コ

●講談社総研
●'93年7月30日発売／9,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.25
読者の評点 7.6666

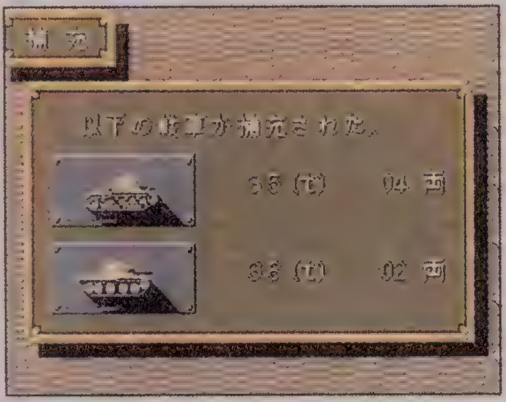
難 ―

戦車戦の雰囲気を肌で感じよう

【解説】第二次世界大戦を舞台にした戦車シミュレーション。ドイツ機甲師団を操り、局地戦を戦っていく。ゲームは、斜めからの視点で展開され、コマンド入力はリアルタイム制になっている。

【ポイント】『戦車マガジン』などの協力も入っているおかげで、資料的データはしっかりしており、戦車などの設定も細かい。入力はリアルタイムだが、操作は簡単なので結構手軽に楽しめるのが良い。勝利状況でシナリオが変化するシステムも面白いが、戦車戦だけに、全体的に単調になりがちかも。BGMも使い回しで飽きやすい。

戦車のデータはかなり細かくて、マニアも納得の内容。自軍を率いて敵地で活躍するのは爽快。砲撃音もリアルだ。



攻略本 ―
裏技 【スタッフロールを表示】➡P.152

信長の野望・全国版

メディア対応等：4M bit／バックアップ2コ／マウス対応

●光栄
●'93年9月15日発売／8,800円
●8人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 5.5
読者の評点 ―

難 ―

光栄初期の名作が復活

【解説】'86年に登場し、大ヒットした光栄初期の名作のリメイク移植。シナリオは4つ。17カ国モードと50カ国モードの2種類がある。標準語以外に各地方の方言で表示するモードも用意されてる。

【ポイント】信長シリーズとしては2作目の移植だが、後継者のシステムがないため、実はシリーズ中で一番難易度が高い。内政が重要な反面、年4回のターンしかないし、大名の寿命もキツイため全国統一にはかなりの苦労がいる。画面が地味なうえ、イベントで状況が一変してしまうのも賛否あり。方言モードは笑えるが意味はあまりない。

戦闘は部隊を騎馬隊、足軽、鉄砲隊と自由に配分し戦う。兵士数が勝敗を決めることが多く、戦略性はあまりない。

攻略本 光栄⑬➡P.145
裏技 ―

MiG-29

メディア対応等：8M bit／パスワード／6Bパッド

●テンゲン
●'93年11月26日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 ―

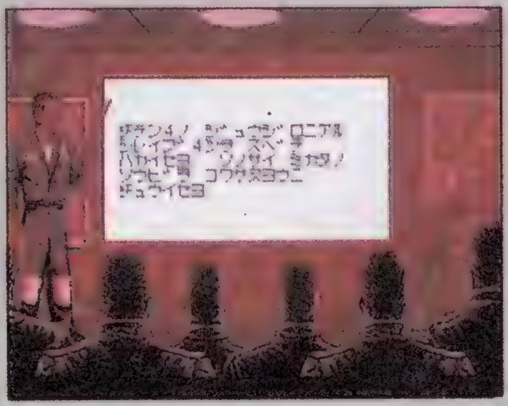
難 ―

最近は実物にも乗れるらしい

【解説】旧ソ連軍の戦闘機MiG−29を使った海外パソコンアミガのポリゴンゲームの移植作。トレーニングモードで細かい操作方法を修得した後は、5つのミッションを舞台に作戦を遂行していく。

【ポイント】操作系や搭載武器の選択など、とにかく細かいところまで設定されているのは本格的。しかしながら、ゲームのほうはスピード感があまりなく、ポリゴン描写も普通な感じで終わっている。またやれることが本格的なわりに、いちいちメニューを開いて選択するだけで、緊迫感もほとんどない。ミッションクリアも戦略性に乏しい。

ミッションの指示を受けたら発進だ。ちなみにゲーム中は視点を変えることもできる。無事帰還できるかな？



攻略本 ―
裏技 ―

©1993 講談社総研 ©1993 KOEI CO.,LTD. ©DOMARK GROUP LTD. ©TENGEN LTD.

ダイナブラザーズ2

メディア対応等　16M bit　パスワード

●CRI
●'93年12月3日発売／8,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 8.0
読者の評点 ——

難 Good

恐竜の生き残りをかけた戦い

【解説】天災コマンドの充実、ステージ数の増加(全65面)、説明書いらずの〝練習モード〟の導入などにより大幅にパワーアップした恐竜 SLG の続編。ハカセと恐竜達にはストーリー性も加わった。

【ポイント】前作に比べ様々な要素が追加されたにもかかわらず、とっつきやすくなっているのは、ファンならずともうれしい。全45面の〝ストーリーモード〟も、単なる恐竜 SLG からの脱却に役立っており、グイグイひきつけられることうけあい。だが、後半の面はだんだんパズルっぽくなっていきなりシビアになる。モードが多彩なのは○。

ゲーム画面で登場するキャラ達が元気に動き回るストーリー・デモは必見。実は結構、泣ける物語なのだ。

攻略本	——
裏技	——

天下布武 英雄たちの咆哮

メディア対応等　メガCD　バックアップ 1コ

●ゲームアーツ
●'91年12月28日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.0
読者の評点 8.5953

難

現実の天下統一は難しいものだぞ

【解説】戦国時代の大名たちが天下統一をめざす、ゲームアーツオリジナルの歴史シミュレーション。1200人も登場する武将には、それぞれ個別に顔のグラフィックが用意されている。全4シナリオ。

【ポイント】内政よりも戦(いくさ)で勝って勢力を拡大することが中心になっているのでシミュレーションとしてはやや単純だが、膨大なデータ量はスゴイ。ただし、弱い大名を選択すると天下統一は不可能に近いという現実的な難易度や、戦略性の薄い戦闘シーンは少々難あり。「滅亡」の画面や降伏大名になってもゲームを続けられるシステムは良い。

歴史映画のような、取り込みの動画デモがすばらしい。シナリオ開始前のナレーションも、大河ドラマ風で渋いぞ。

攻略本	徳間書店㉑➡P.146
裏技	——

天舞メガCDスペシャル

メディア対応等　メガCD　バックアップ 1コ

●ウルフ・チーム
●'92年12月25日発売／9,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 5.4032

難 ——

「演義」と違う「正史」の三国志

【解説】従来のゲームでよく使われていた「三国志演義」を使用せず、「三国志正史」を採用したリアルタイム SLG。「正史」を使ったシナリオ5本と人気武将総出演の架空シナリオ1本がある。

【ポイント】「正史」を採用したシナリオは登場人物もリアルに設定しすぎたためか、「演義」ファンにはなじみにくい。またいくつも開くウインドウシステムも、反応が遅く使い勝手が悪い。ゲーム展開も全体的に遅く、テンポの悪さが気になるが、取り込み画像によるオープニングやCDによるBGMはかなり豪華。リアルタイムは厳しくて×。

実際のドラマビデオから取り込んだ映像はなかなかのもの。だが、出演俳優にあまりなじみがないので魅力も薄い。

攻略本	——
裏技	——

©1993 CRI ©CINEMA RENAISSANCE CO.,LTD. ©GAME ARTS 1991 ©WOLF TEAM 1992

シムアース

メディア対応等：メガCD／RAMカートリッジ／マウス対応

●セガ
●'93年3月12日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	5.75
読者の評点	7.2222

難：——

環境を整え、住みやすい星を創ろう

【解説】惑星の環境を変化させ、哺乳類や爬虫類、昆虫や魚類などの生物を進化させていくゲーム。シナリオは全部で8つ用意されており、各シナリオごとには声優の小山茉美のナレーションが入る。

【ポイント】地殻や文明などを調整するという、カタい内容のゲームなので、最初はとっつきにくいかも。しかしゲームのコツがわかってくると、育てる楽しみが病みつきになってくる。処理速度もそれなりに速く、シナリオ説明をしてくれる小山茉美の声もかなりイイセンいっている。結局お勉強ソフトっぽく、移植度もイマイチなのは残念。

降水量や温室効果など、大気を調整することで、生物の住む環境を調整できる。理科に弱い人は遠慮すべきかも？

攻略本	——
裏技	——

三國志III〈MEGA-CD版〉

メディア対応等：メガCD／RAMカートリッジ

●光栄
●'93年3月27日発売／14,800円
●8人まで対戦プレイ可能

本誌の評点	6.75
読者の評点	7.2753

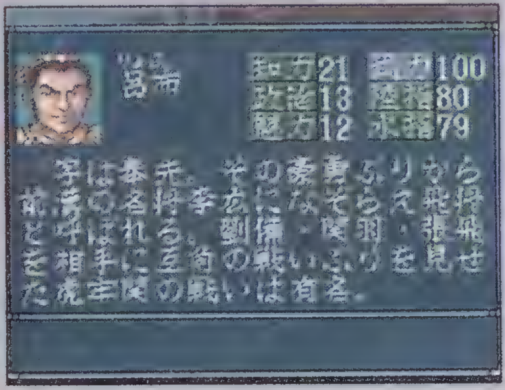
難：——

曹操や劉備、孔明もしゃべる!!

【解説】2～3世紀の中国の三国時代を舞台にした光栄定番の名作をリメイク。カセット版にはないオーケストラ版音楽集の完全収録や武将のデータファイル、「黄巾の乱」の追加シナリオつき。

【ポイント】基本的な内容はカセット版と同じなので、完成度は高い。CDならではの全武将ファイル（検索機能あり）や、音楽CDの収録なども企画としては良い。だが、CD版になって、一騎討ちの最中やイベントでアクセスが頻繁に発生するようになってしまっており、追加シナリオもイマイチ楽しめない。アニメも光栄らしくなくて×。

これがCDのオマケとしてついた武将ファイル。能力値や、名前の頭文字で検索することもできる。ファン感涙？



攻略本	光栄⑧⑨➡P.145
裏技	——

メガシュヴァルツシルト

メディア対応等：メガCD／バックアップ

●セガ
●'93年6月25日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.0
読者の評点	8.0185

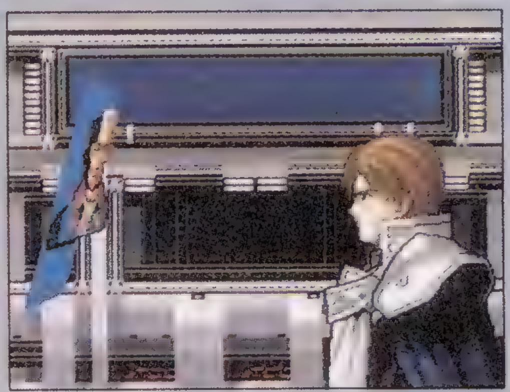
難：——

自軍の力だけでは勝てません

【解説】パソコンでヒットした「シュヴァルツシルト」を戦闘システムや、シナリオに若干のアレンジを加えた移植作。開発は工画堂スタジオ。全6シナリオは、宇宙での艦隊戦がメインとなる。

【ポイント】どの面も攻略パターンがだいたい決まっていて、自由度はあまりないが、それなりに盛り上がるシナリオ展開は○。戦闘シーンがオート（手動も可）なのは楽だが、プレイ時間のほとんどがそれを見ることに費やされるのはツライ。全6シナリオも意外とすぐ終わるし、エンディングもあっけない。ロパクがずれてるデモも気になる。

デモの動きは簡単なロパク程度なのに、なぜか音声の再生がずれている。続編（出るのなら）の時は修正を望みたい？



攻略本	——
裏技	——

©Maxis 1990, 1991 ©Maxis and Game Arts 1993 ©1993 KOEI CO.,LTD. ©1991, 1993 KOGADO STUDIO

ウイニングポスト

メディア対応等：メガCD／要RAMカートリッジ

●光栄
●'93年9月17日発売／9,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.25
読者の評点	8.55

普 ——

親の気持ちがよ～くわかるっす

【解説】パソコンで大ヒットした光栄の同名競馬シミューションの移植。近未来の競馬界で馬主となり、世界最高峰の凱旋門賞の制覇を目指す。全国の実在の厩舎の協力を得たデータもリアル。

【ポイント】メガドラ初の競馬ものだが、基本的に持ち馬を育てていくゲームなので、賭け競馬ゲームとは異なった趣がある。最初のうちはCOM任せの状態が続きやれることが少ないが、自分の馬が勝った時の喜びはなかなか感動的。レース中にアクセスがあったり、東西8レースとレース数が少ない不満もあるが、じっくり遊べる1本だ。

レースシーンでは、先頭近辺の馬しか映し出されないため、一度も自分の馬を見れないこともある。アクセスも難。

攻略本	光栄⑭ ➡P.145
裏技	——

蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

メディア対応等：メガCD／要RAMカートリッジ

●光栄
●'93年9月24日発売／9,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	6.0
読者の評点	——

普 ——

源平時代の新シナリオを追加！

【解説】システムはカセット版とまったく同じだが、オープニングやオルド時に声優のセリフが聞けるようになった。この他、源平合戦の追加シナリオ、全人物ファイル、音楽CD集などもついている。

【ポイント】オープニングは銀河万丈による解説、オルドシーンは声優のセリフ入りで雰囲気を盛り上げてくれるのが良い。新シナリオの追加や武将のデータファイルなどの機能もうれしい。価格もカセット版に比べ2,000円も安い。アクセスが若干気になるが、オマケが多いぶん、お買い得感は強い。でもバックアップカートリッジ必要なのは難。

源平合戦のシナリオでは源氏でも平家でもプレイ可能。音楽集もついているからだいぶおトクかも？

攻略本	光栄⑪ ➡P.145
裏技	——

ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士～

メディア対応等：メガCD／バックアップ

●セガ
●'93年11月12日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.5
読者の評点	——

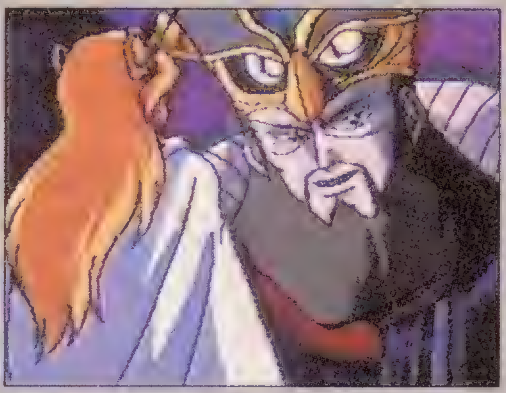
難 ——

真の主人公はヴェロネーゼ!?

【解説】寺田憲史がシナリオを担当した壮大なフォーメーションRPG。4人の聖王の中から1人を選び、闇の魔導士ヴェロネーゼ率いる魔軍の侵攻に対抗する。各聖王には2つのエンディングあり。

【ポイント】戦闘システムは「マスター・オブ・モンスターズ」に似ているが、召喚・雇用、移動、情報収集、戦闘と、1シナリオでやたら時間がかかるのが難点。特に戦闘ごとにアクセスがかかるのは×（アニメON時）。また聖王以外のキャラに感情移入しにくく、属性も消化不良ぎみ。せっかくのシナリオもゲームに生かしきれいない。

各聖王ごとにちゃんとビジュアルアニメが用意されているのはスゴイ。各聖王で絵柄が違うのは気になるところ。

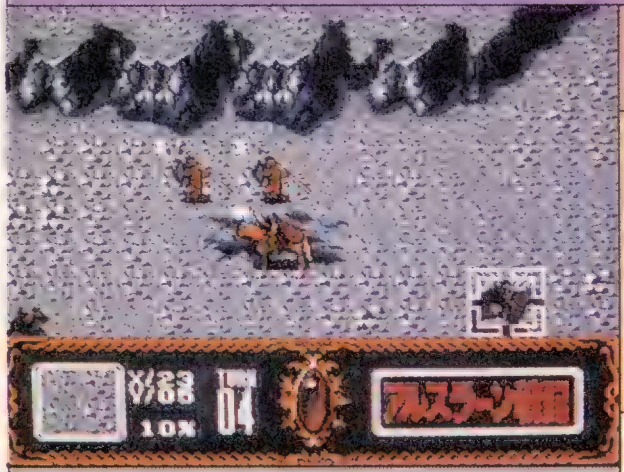


攻略本	——
裏技	——

©1993 KOEI CO.,LTD. ©1993 SEGA シナリオ＆監修 寺田憲史

アルスラーン戦記

メディア対応等：メガCD　バックアップ 3コ



●セガ
●'93年11月19日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 —

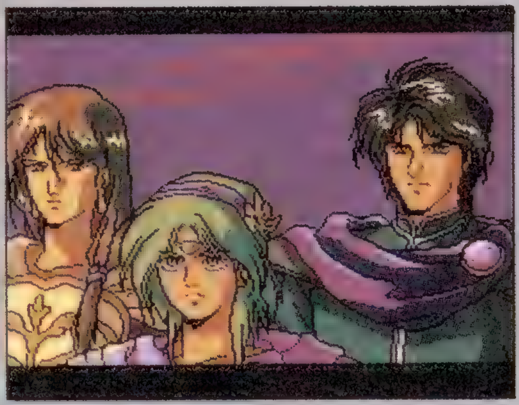
易

ビジュアルシーンはまるで本物

【解説】田中芳樹原作の同名小説の第1部7巻分をゲーム化。パルス王国からルシタニアを守るためアルスラーンと仲間達が活躍。全14シナリオ。各シナリオのクリア毎にビジュアルシーンが入る。

【ポイント】劇場アニメのスタッフが直接手掛けたビジュアルシーンは、コマ割りも多くかなりのデキ。しかし、ゲーム自体はSLGの基本しか入っておらず、ダリューンなど自軍のユニットが強すぎるため、歯ごたえがないまま進んでいく。1日か2日でクリアできてしまう内容だが、アニメ化されてないシナリオは、ファンにはうれしいかも。

劇場アニメのスタッフが手掛けてるだけあってビジュアルのデキは何も言うことなし。ナレーションもそれっぽい。



攻略本	—
裏技	—

ザ サード ワールド ウォー

メディア対応等：メガCD　バックアップ 1コ

●マイクロネット
●'93年11月26日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.0
読者の評点 —

難　—

現代戦の難しさを知るための1作

【解説】現代世界を題材にし、第3次世界大戦など、架空の世界情勢をシミュレートした作品。16カ国の中から1国を選び、軍事面か経済面での世界支配を目指す。シナリオは全部で5つ。

【ポイント】自らの手で今後の世界を変えていけるというアイデアはなかなか面白いものがある。しかし、プレイ中に得られる敵国のデータが少ないうえ、自分のやったことへのリアクションも少なく、次に何をすべきかが非常にわかりづらいのが残念。世界各地のイベントも意味がなく、戦闘もイマイチ。見ためより意外と底が浅い感じ。

プレイヤーが他国の脅威となるような行動を取ると、いろんな国から遺憾表明が届く。でも、緊迫感はあまりない。

攻略本	—
裏技	【おまけゲーム他】➡P.155

DATA ISLAND 意外と知られてないデータ集③

MEGA-CD ソフト売上げ トップ10

順位	タイトル	ページ
1位	LUNAR	➡P.110
2位	シルフィード	➡P. 69
3位	天下布武	➡P. 99
4位	ファイナルファイトCD	➡P. 46
5位	惑星ウッドストック	➡P.109
6位	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	➡P. 47
7位	聖魔伝説3X3EYES	➡P.111
8位	コズミックファンタジー Stories	➡P.109
9位	サンダーストームFX	➡P. 67
10位	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	➡P. 45

ゲームギア ソフト売上げ トップ10

順位	タイトル
1位	スーパーモナコGP
2位	コラムス
3位	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
4位	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
5位	G-LOC
6位	ワンダーボーイ
7位	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン
8位	The GG忍
9位	ドラゴンクリスタル
10位	ぷよぷよ

※このデータは'93年11月現在のものです。データ協力：セガ・エンタープライゼス

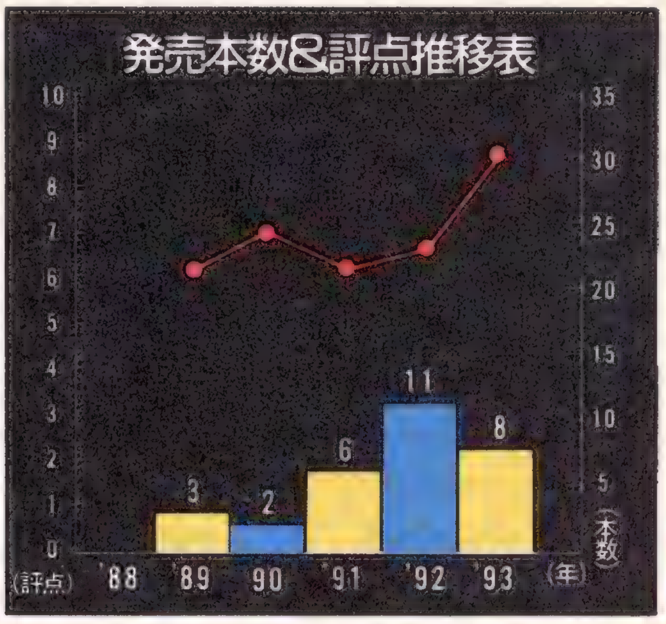
86ページではメガドラソフトの売上げトップ15を見てみたけど、今度はMEGA-CDとゲームギアソフトのランキングを公開するぞ。MEGA-CDのほうは、一応サードパーティー関係のソフトも入っているけど、「ウッドストック」の順位はちょっとビックリかな。ちなみに、これ以外では売上げデータを公開していないタイトーの「ナイトストライカー」「ニンジャウォーリアーズ」が10位以内に入りそうだよ。また、ゲームギアも本体同時発売ソフトが強いのが目立つね。「ぷよぷよ」はこれから？

© ORIGINAL STORY・田中芳樹／角川書店　© MOTION PICTURE・田中芳樹／角川書店／ムービック・ソニーミュージックエンタテインメント　©MICRONET 1993

RPG
ROLE PLAYING GAMES

30本
全ソフト比率 7.8%

ユーザーの希望が高いわりに、まだまだ本数が少ないRPG。MEGA-CDに大作が少ないのはなぜ？



読者レース RPG 部門ベスト5

順位	タイトル	評点
1	シャイニング・フォースII ～古えの封印～ セガ／'93・10・1 ➡P.108	9.0504
2	ガントレット テンゲン／'93・9・17 ➡P.108	8.8474
3	シャイニング・フォース 神々の遺産 セガ／'92・3・20 ➡P.107	8.8176
4	LUNAR THE SILVER STAR ゲームアーツ／'92・6・26 ➡P.110	8.8168
5	幻影都市 -ILLUSION CITY- マイクロキャビン／'93・5・28 ➡P.111	7.9861

全ソフト平均 6.8526

ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

メディア対応等：6M bit／バックアップ 4コ

●セガ
●'89年3月21日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 7.7523

難 Good

戦闘シーンはいいんだけどね

【解説】マークIIIでヒットした「ファンタシースター」の1,000年後を描いた続編。全8人のキャラクターから4人を選択してパーティーを組み、アルゴル太陽系に起こった事件を調査していく。

【ポイント】シナリオは構成がしっかりしているし、最大の特徴である戦闘シーンのアニメーションも、ド派手で圧倒されるものがある。しかし、非常に見にくい複雑な二重スクロールのダンジョンや、広すぎるマップ構成など、序盤からのバランスの悪さには苦労させられる。後半もバランスが悪く、中途半端に終わるラストも不満が残る。

シナリオが進んでいくと、主人公の家に仲間が続々と詰めかけてくる。誰を連れてくか、迷うところだ。

攻略本	勁文社①、JICC 出版局①、徳間書店①③④、双葉社①
裏技	【ビジフォンを入手する】 ➡P.171

スーパーハイドライド

メディア対応等：4M bit／バックアップ 4コ

●アスミック
●'89年10月6日発売／7,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.0
読者の評点 4.3117

難 —

ヘンなところが現実的なの

【解説】パソコンの「ハイドライド3」を一部アレンジして移植したもの。時間の概念を取り入れており、主人公はゲーム中に睡眠や食事などを必要とし、装備品の重量制限もある。職業は4種類。

【ポイント】時間の概念などのアイデアは新しいのだが、システムが洗練されていないので、単なる足カセにしかなっていない。また重量制限のシステムも現実的で面白いが、上限がなかなか上がらないので、お金があっても強い武器を装備できず厳しいものがある。ツライ分だけキャラに愛着もわくが、サウンドだけは聞く価値あり。

一応ビジュアルシーンというべきか？中盤までは重い武器は持てないのは、なかなかツライところだ。

攻略本	勁文社①、JICC 出版局① ➡P.145
裏技	—

ⒸSEGA 1989 Ⓒ1987 T&E SOFT INC.／1989 ASMIK

ヴァーミリオン

メディア対応等　5M bit　バックアップ3コ

●セガ
●'89年12月16日発売／8,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.0
読者の評点	6.1139

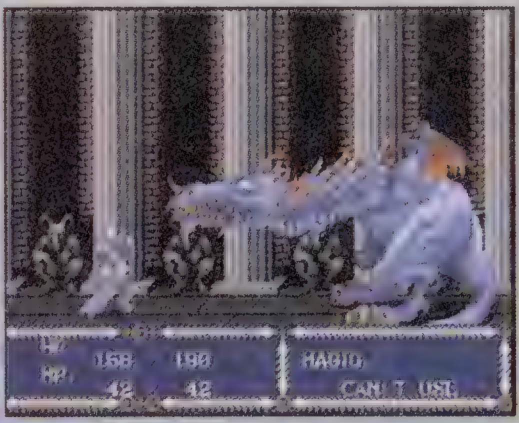
普　♫

元祖体感RPGがこれ

【解説】SSTバンドほか、セガの体感ゲーム一連のスタッフが開発したという触れ込みのオリジナルRPG。戦闘シーンのみがアクションで、移動シーンは2D、3Dのマップを同時に表示する。

【ポイント】攻略にはアクションが必要だが、一部を除いてそんなに難しくないので、アクションが苦手な人でもそこそこ遊べる。複雑な謎解きはなく、イベントもアイテムを取ってくることが中心なので、サクサクシナリオが進んで快適。だが、システム的には目新しくなく、全体的に地味な感じ。サウンドと魔法エフェクトはそれなりに良い。

ボス敵との戦いはこのようなサイドビュー画面になる。アクション要素はそれほど強くないので初心者も安心？



攻略本	勁文社②、JICC出版局①②、徳間書店⑧➡P.145～146
裏技	【サウンドテスト他】➡P.150

ソーサリアン

メディア対応等　4M bit　バックアップ3コ

●セガ
●'90年2月24日発売／7,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.0
読者の評点	7.709

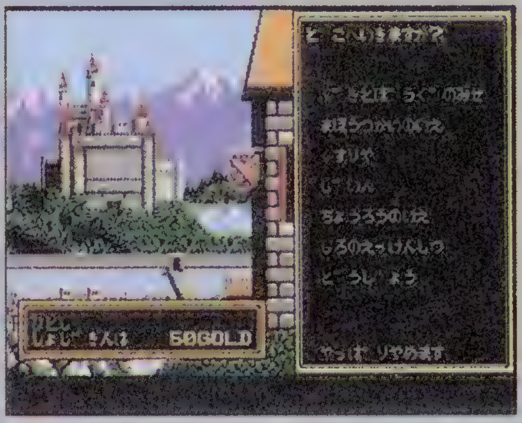
難　Good　♫

追加シナリオはもう諦めました

【解説】日本ファルコムの同名パソコン作品の移植作で10本の短いシナリオを好きな順にクリアしていくオムニバスRPG。シナリオはすべてメガドラオリジナル。能力は次の世代に継承可能。

【ポイント】膨大な魔法やキャラクターの職業など、いかにもパソコンっぽいマニアックな作品なので、好みが合わないと厳しいものがある。だが、10本のシナリオは練り込まれていて楽しいし、秀逸なサウンドも必聴のデキ。だが追加シナリオがないためかパソコン版と比較すると謎解きが非常に意地悪。シナリオ途中でセーブできないのも難。

街のサウンドはパソコン版と同じ。ソーサリアンシリーズはどの機種のも音楽がいいんだよね。ホントに。



攻略本	勁文社②、JICC出版局②、徳間書店⑨⑩➡P.145～146
裏技	【キャラクターを不老不死にする】他➡P.163

時の継承者ファンタシースターIII

メディア対応等　6M bit　バックアップ2コ

●セガ
●'90年4月21日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	6.2049

普　—

キミの女性観が世界を変える

【解説】ファンタシースターシリーズ3作目。前作とストーリーに直接的なつながりはなく、いわば外伝的な内容になっている。各世代ごとの主人公の結婚相手によって物語が分岐するのが特徴。

【ポイント】回復以外は役に立たないテクニック、遅いフィールド移動、ストーリー展開がわかりにくい……など数々の欠点はあるが、独特の渇いた世界観や、敵モンスターの異常なデザインセンスはなかなか。システム面、ストーリー面ともに実験色が強い怪(?)作。シリーズものとしてプレイすると、大いに期待を裏切られるので要注意。

結婚相手によって、その後の展開が変わるが、エンディングはそれほど違わない。3世代に渡る壮大さはスゴイ？

攻略本	勁文社②、JICC出版局②、徳間書店⑪⑫⑬➡P.145～146
裏技	【戦わずして勝利する】他➡P.168

©SEGA 1989 ©FALCOM 1987 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990 ©SEGA 1990

シャイニング&ザ・ダクネス

メディア対応等　8M bit　バックアップ 3コ

●セガ
●'91年3月29日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.25
読者の評点 7.923

普　Good

シャイニングシリーズ第1弾

【解説】なめらかに動く3Dダンジョンを探索し、さらわれたクレア姫の救出と、神殿内の謎を解くファンタジーRPG。元ドラクエの制作スタッフが、新会社クライマックスとともにデビューした作品。

【ポイント】パノラマ表現を使い、すべてを3D表示した見せ方はなかなか斬新。またすぐにプレイできる操作性や、なめらかに動く3Dダンジョンの表現なども良い。だが、戦闘シーンの貧弱な敵の動きや、ありがちで盛り上がりなく終わるシナリオは残念なところ。移動できる世界は意外と狭いが、「ほりだしもの屋」のアイデアは○。

神殿以外の場所では、このように1枚絵で表現される。話をしたい時は方向キーで相手を選ぶとこっちを見て話す。

攻略本	徳間書店⑮⑯➡P.146
裏技	【大金を入手】【特殊な掘り出し物】他➡P.157

Blue Almanac

メディア対応等　8M bit　バックアップ 3コ

●講談社総研
●'91年6月22日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 6.2292

普　―

宇宙人の仲間がいっぱいできる

【解説】銀河連邦帝国の星を舞台に展開するスペースRPG。人種問題、星間の対立など、意外と骨太のストーリーがシブい。戦闘はサイドビュー。魔法は音声つきで、フォースの組み合わせ多数あり。

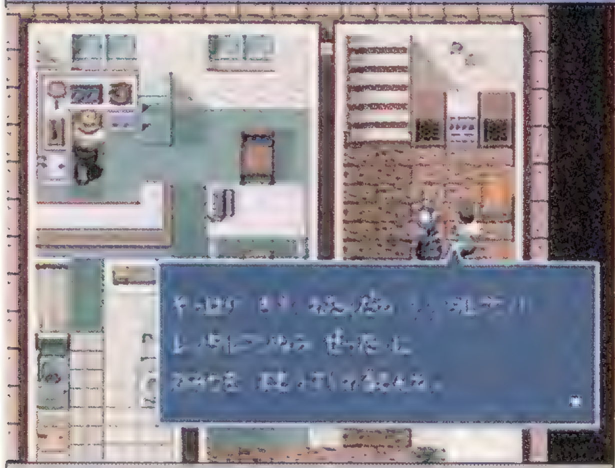
【ポイント】サイドビュー、バックアタック、フォースなどの戦闘システムは当時としては斬新。だが、主人公キャラの個性がやや乏しく、戦闘もイマイチ戦略性に欠ける。お金が貯まらない、レベルアップもできないという前半のバランスの悪さはやる気をそぐが、我慢(がまん)すれば後半はサクサク進み、意外と盛り上がる。武器が少ないのは難。

雰囲気バッチリのオープニングデモ。ゲーム画面とのギャップはあるが、幻想的なフレーズは、なかなかイカスぞ。

攻略本	―
裏技	―

レンタヒーロー

メディア対応等　8M bit　バックアップ 3コ



●セガ
●'91年9月20日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 8.3142

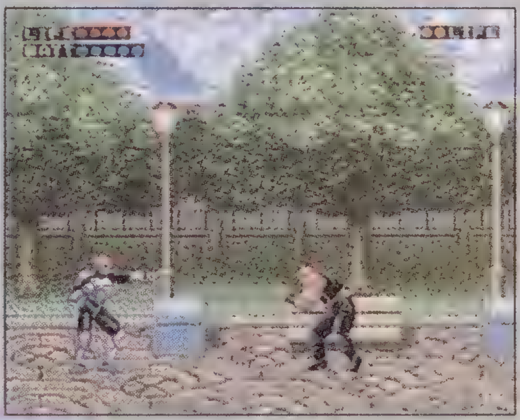
普　Good ♫

B級RPGの傑作！

【解説】ひょんなことからレンタルアーマーを入手した少年が、レンタヒーローとなって人助けを始めるRPG。仕事の報酬で、アーマーのパワーアップや充電をする。戦闘シーンはアクション。

【ポイント】イキなオープニングや、へんなギャグ、既成概念に捉(とら)われないシステムなど、B級のノリがわかる人にはうってつけのゲーム。序盤の仕事はくだらなくて単調だが、徐々に盛り上がるシナリオ展開にはのめり込める。アクション部分のチャチさと、行き詰まりやすいのが難点。登場する10コの地名は大田区近辺の住人なら爆笑必至。

当たり判定や操作感覚がイマイチな戦闘シーン。どんなに慣れていてもつまんないやられ方をするんだよね。



攻略本	―
裏技	【サウンドテスト】他➡P.176

©SEGA 1991　©講談社総研 1991　©SEGA 1991

ワンダラーズ フロム イース

メディア対応等　8M bit　バックアップ3コ

●RIOT 日本テレネット
●'91年11月1日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.25
読者の評点	7.8786

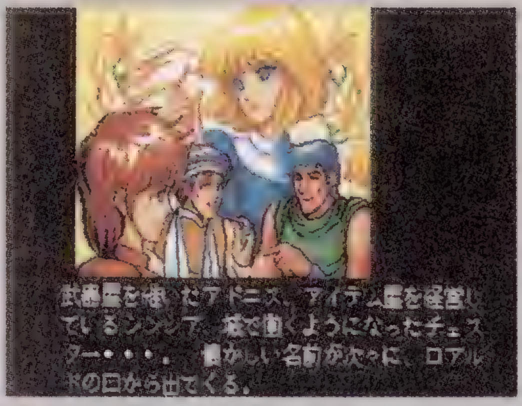
難　——

全機種一の移植度だけど

【解説】ファルコムの同名パソコンゲームの移植版で、「イース」シリーズの3作目。イースの地を離れたアドルがファルガナ地方で活躍する外伝的な内容になっている。アクション面は6つある。

【ポイント】家庭用ゲーム機では最後発ながらも、移植度自体は一番のデキ。シナリオは一本道で自由度こそないが、アクションに自信がある人なら結構楽しめる。ただし、ラストのボスだけは異常に難しく、裏技を使わないとまともにクリアできないのは難点。「イースII」からの設定上、魔法が存在しないことも攻略をツラくしている。

このゲームのデモは、なぜか機種によって雰囲気がまるで異なる。どれがいいかは好みの問題だけどね。



攻略本	——
裏技	【レベルが変更できる】他 ➡P.176

エグザイル ～時の狭間に～

メディア対応等　8M bit　バックアップ3コ

●RIOT 日本テレネット
●'91年12月6日発売／8,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.0
読者の評点	5.4594

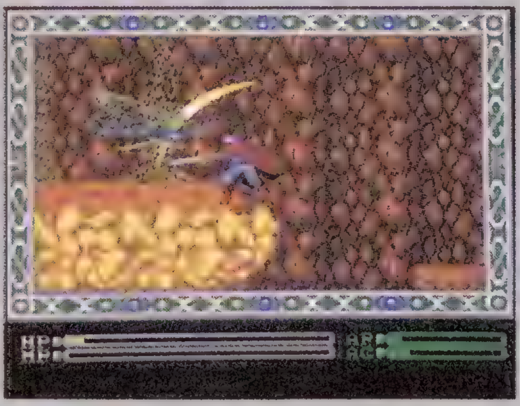
普　——

中東イスラム文化が流行らしい

【解説】パソコンやPCエンジンで出ていた同名アクションRPGの移植で、シナリオに中東の文化を取り入れた異色作。イスラムの首領サドラーがキリスト教十字軍の陰謀に立ち向かう。

【ポイント】RPGといってもゲームの中身はほとんどアクション。レベルアップするまでは敵が強すぎて先に進めないゲームバランスや、意地悪なマップデザインなど、パソコンゲームの悪い部分を継承していて×。また、4人制パーティーなのに実際のアクションは主人公のサドラーしか使えないのもヘン。宗教関係のシナリオも消化不足。

アクション部分はサドラー1人で進まなければならない。出てくる敵もバランスが雑で、進むのはツライかも。



攻略本	——
裏技	——

ソーサルキングダム

メディア対応等　8M bit　バックアップ3コ

●メサイヤ
●'92年2月7日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	7.4764

普　——

親切設計と新アイデアの意欲作

【解説】経験値の概念を排除し、キャラクターが戦った分その場で強くなる斬新なシステムを採用。その時歩いているフィールドが戦闘画面になる「タクティカルバトル」が特徴的。

【ポイント】見ためが地味で損をしているが、親切設計と新システムのおかげで、かなりテンポ良く進められる。戦闘シーンもほぼ確実に逃げられるし、行ったことのある場所には地図上で移動できるのも好感触だ。だが、シナリオが短く盛り上がりのないまま終わる点や、メッセージ文字の読みにくさなどは難。キャラクターも印象が薄い。

フィールドで敵と出会うと、その場の地形が戦闘画面になるのが斬新。移動する時は有利な地形を選んで歩こう。

攻略本	——
裏技	【サウンドテスト】 ➡P.163

©日本ファルコム／TELENET JAPAN 1991 ©TELENET JAPAN 1991 ©1992 NCS CORP.

港のトレイジア

メディア対応等：8M bit／バックアップ3コ

●RIOT 日本テレネット
●'92年2月14日発売／8,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点 **5.25**
読者の評点 **4.461**

難 ——

パッケージだけは良いと巷で噂

【解説】複数の短いシナリオを連続して進めていく、テレネットオリジナルのRPG。通常のマップはフィールドタイプで、戦闘シーンはタクティカルバトルっぽい構成となっている。

【ポイント】ファンタジーRPGにありがちの壮大なシナリオでなく、少年の成長過程をつづるというストーリーは良い雰囲気。ビジュアルシーンやキャラ設定もまずまず。しかし、それがゲームに生かされておらず、ガタつく操作性、バランスの悪い戦闘シーンなど欠点が多すぎる。全体的に開発途中のような粗い作りなのは残念なところ。

冒険を求めて、生まれた街から旅立つ主人公を見送るトレイジア。デモとパッケージの雰囲気はいいんだけどねぇ。

攻略本	——
裏技	【シナリオセレクト他】➡P.174

シャイニング・フォース 神々の遺産

メディア対応等：12M bit／バックアップ3コ

●セガ
●'92年3月20日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点 **7.75**
読者の評点 **8.8176**

普

メガドラRPGの代表作

【解説】クライマックスとソニックの協同制作によって開発されたシャイニングシリーズ第2弾。光の軍勢とルーンファウスト軍の戦いをシミュレーション形式の戦闘の中で進める。全8章30面。

【ポイント】ストーリーを追いながらタクティクスバトルと呼ばれる戦闘をこなしていくのは、非常に面白い。また、初の12メガの容量によって表現された戦闘シーンのアニメも、パターンが豊富で飽きさせない。隠れキャラを含め30人にもなる仲間は1度に全員活躍できないぶん、転職を含め何度も楽しめる。後半がやや意地悪なのは難か。

戦闘は初心者でも十分なほど簡単なうえ、これといった謎解きもないのがうれしい。でもちょっと簡単すぎる?

攻略本	アスキー①、小学館①、徳間㉒、双葉②➡P.145～146
裏技	【サウンドテスト】【バトルテスト】他➡P.157～158

闘技王キングコロッサス

メディア対応等：8M bit／バックアップ3コ

●セガ
●'92年6月26日発売／5,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 **7.0**
読者の評点 **7.5115**

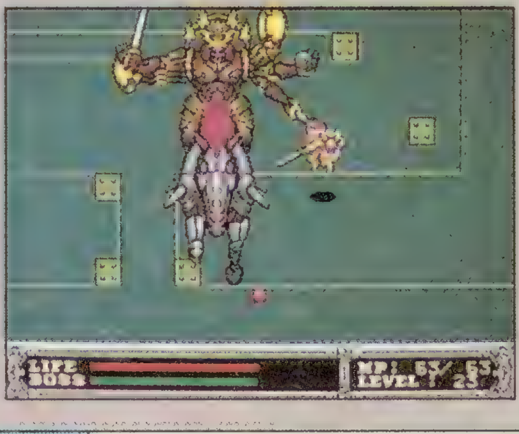
普 Good!

いわゆる無印良品……みたいな

【解説】「孔雀王」などで有名な漫画家の荻野真が、シナリオなどの監修を手掛けた、オリジナルアクションRPG。自分の素性を知るために、少年が闘技奴隷となって戦いぬく。

【ポイント】荻野真が監修しているだけあって、闘技場での演出やシナリオ展開は面白い。アクション自体もわりと簡単で、レベルアップすればハマることも少ない。グラフィックがやけに地味なことと、プレイ時間の短さは気になるが、8メガでこの価格なら許せるかも? 浮遊する足場のトラップと、さびしいエンディングは難点。

闘技奴隷となった少年は、言われるがままに戦い続ける運命を背負う。時には巨大な敵と戦うことも。でも地味。



攻略本	——
裏技	——

©TELENET JAPAN 1991 ©1992 SEGA CLIMAX／SONIC ©SEGA 1992 Based on the story and Characters created by MAKOTO OGINO.

ランドストーカー ～皇帝の財宝～

メディア対応等　16M bit　バックアップ 4コ

●セガ
●'92年10月30日発売／8,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点	8.0
読者の評点	8.6131

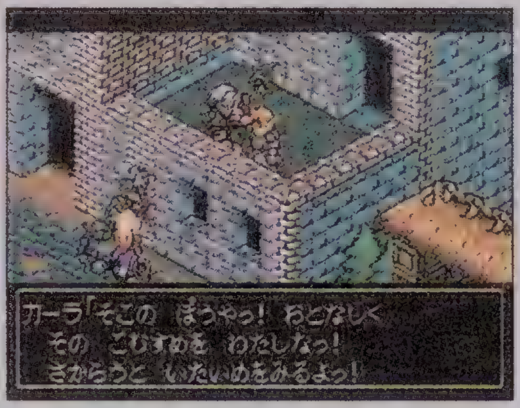
難

3次元アクションRPGです

【解説】㈱クライマックスの内藤寛が独自に開発した新システム〝DDS520〟によって可能になった臨場感溢(あふ)れるアクションRPG。伝説の財宝を目指し、トレジャーハンターのライルが活躍。

【ポイント】視覚的なリアルさと奥行きのある立体感はサスガのひとこと。シナリオ展開も楽しく、登場キャラクターも魅力的。基本的に、立体感を巧妙に利用したアクションパズルの要素が強く、解けた時の達成感も心地良い。だが、後半に登場する地下宮殿やグリーンメイズ等は極めて難易度が高く足場の高低が見にくいため、かなりツライ。

なかなか凝った演出でみせてくれるオープニング。でもエンディングのあっけなさと後半のバランスには難あり？



攻略本	アスキー②、小学館②③、徳間㉕、双葉③ ➡P.145～146
裏技	――

ガントレット

メディア対応等　8M bit　パスワード　タップ対応

●テンゲン
●'93年9月17日発売／7,800円
●4人同時、対戦プレイあり

本誌の評点	7.25
読者の評点	8.8474

難

移植度だったらメガドラで一番

【解説】'85年登場のアタリの同名アーケードゲームの移植版。4人の勇者達が力を合わせて迷宮を次々とクリアする。オリジナル要素として4人対戦、クエスト、レコードなどが加わってる。

【ポイント】音声がやや劣ること以外は移植度が非常に高く、アーケード版のファンも感涙のデキ。特殊技術による発色数の増加と、めったにチラつくことのない画面表現も驚異的。クエストモードは良く練り込まれており、対戦モードも4人でやると盛り上がる。ただし、もとを知らなければ単なるアクションにすぎない。あくまでファン向け。

クエストモードはガントレットの特性をうまく生かした作りで良い。オリジナルBGMは好みがわかれるかも……。

攻略本	――
裏技	――

シャイニング・フォースII ～古えの封印～

メディア対応等　16M bit　バックアップ 2コ

●セガ
●'93年10月1日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	8.0
読者の評点	9.0504

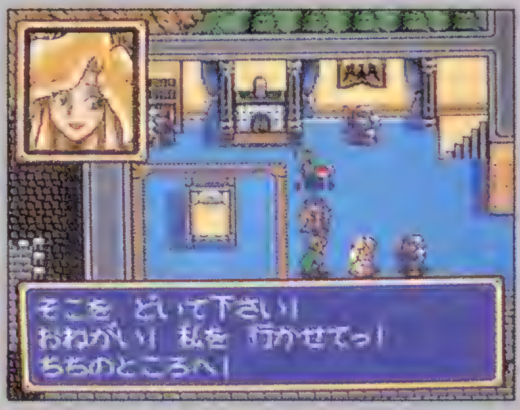
難

イベントの嵐で迫る第2弾！

【解説】メガドラを代表する人気RPGの続編。孤島グランシールで起こった事件をきっかけに、主人公ボウイが壮大な戦いに巻き込まれていく。全43バトル＋α。戦闘はシミュレーションタイプ。

【ポイント】システム的には前作とあまり変化がないが、操作性は向上していて遊びやすい。戦闘は回数が増えたぶんテンポがやや悪くなってるが、敵の思考も向上し、戦略性はアップしている。終盤のバランスが若干良くないのは気になるが、シナリオ的な盛り上がりはかなりのもの。キャラの成長も楽しいが、転職後の姿は賛否両論あり？

フィールド面が多くなったが、一部でセリフがクドいところも…。キャラデザインが変わったのは気にならない？



攻略本	アスキー③、小学館⑧、徳間㉗、双葉⑥ ➡P.145～146
裏技	【コンフィグモード】【サウンドテスト】他 ➡P.158

© 1992 SEGA CLIMAX／SONIC ©ATARI GAMES ©TENGEN LTD. ©1993 SEGA

惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ

●セガ
●'91年12月20日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 **5.75**
読者の評点 **3.3131**

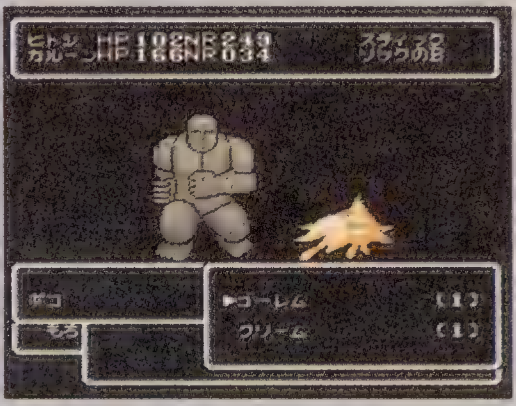
易　——

確かに「とてつもないソフト」だ！

【解説】セガがMEGA-CD用ソフト第1弾として発売したオリジナルRPG。ビクターの架空バンドファンキーホラーバンドを起用した主題歌、旋律で攻撃する戦闘シーンなどが特徴。全5章構成。

【ポイント】MEGA-CD第1弾ソフトながら、ファミコン並みのグラフィックのスゴイ作品。全5章のうち2章分はビジュアルのみで、最大でもたった2人のパーティーにしかならず、アイテムのみでキャラを強くするシステムもヒドイ。5時間程度で終わる内容や無意味な旋律攻撃システムなど問題点は数多い。でも主題歌はノリがいいかも。

このお粗末な画面がとにかくスゴイ！音楽が題材のゲームだけに、一応敵キャラにそれっぽい名前がついてる時も。



攻略本　——
裏技　——

精霊神世紀フェイエリア

メディア対応等　メガCD　バックアップ 2コ

●ウルフ・チーム
●'92年2月18日発売／7,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点 **6.0**
読者の評点 **6.3588**

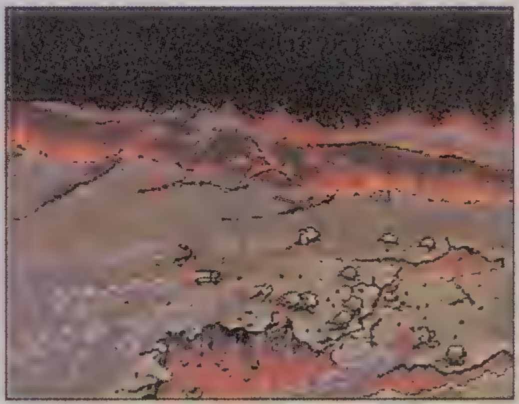
普　♫

大地が裂ける〜紙芝居な戦いぃ〜

【解説】魔法がすべてを司る世界フェイエリアで、世界を破滅に導く伝説の力をめぐり、勇者の血を引く若者が戦うファンタジーRPG。紙芝居風に展開する戦闘シーンと、大地変動などの演出が特徴。

【ポイント】ファンタジーものの設定だが、少々変わった世界観や音色のいいBGMが目を引く。だが、基本的に体力よりも魔法を重視したタイプなので、常にアイテムを持っていなければならないのは面倒。ゲーム自体もハデさはなく、ウリの戦闘シーンも拡大縮小がうっとうしいだけ。シナリオもあまり盛り上がらず、エンディングも寂しい。

ゲーム中には、大地に亀裂が走ったりする演出も見られる。でも画面的には全然たいしたことがなかったりする。



攻略本　——
裏技　【デバッグモード】➡P.162

コズミック・ファンタジーStories

メディア対応等　メガCD　バックアップ 2コ

●RIOT日本テレネット
●'92年3月27日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 **7.0**
読者の評点 **4.5085**

難　——

CDの威力で1&2のセットだが

【解説】PCエンジンの人気シリーズの1と2がセットになった作品。システムはオーソドックスな作り。イベントのほとんどにビジュアルシーンがついて展開する。キャラデザインは越智一裕。

【ポイント】シナリオと新たに付け加えられた1&2のオープニングビジュアルは、かなりのデキ。シナリオも悪くはない。だが、敵との遭遇率の高さ、めちゃくちゃなバランス、古すぎるシステム等、ゲーム本編には、かなりの問題がある。グラフィックもPCエンジン版よりもキレイとは言えない。バグの多さもユーザー泣かせの作品である。

越智一裕デザインのキャラクター達が大活躍するビジュアルシーン。でも、見所はここだけかもしれない……。

攻略本　——
裏技　【ザコ敵が出現しなくなる】➡P.154〜155

©1991 SEGA ©&® HITSVILLE CO,LTD／VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC. ©WOLF TEAM 1992 ©TELENET JAPAN 1992 ©KAZUHIRO OCHI

デスブリンガー ―秘められた紋章―

メディア対応等　メガCD　バックアップ 2コ

●RIOT日本テレネット
●'92年4月17日発売／7,400円
●1人プレイのみ

本誌の評価　5.25
読者の評点　3.8028

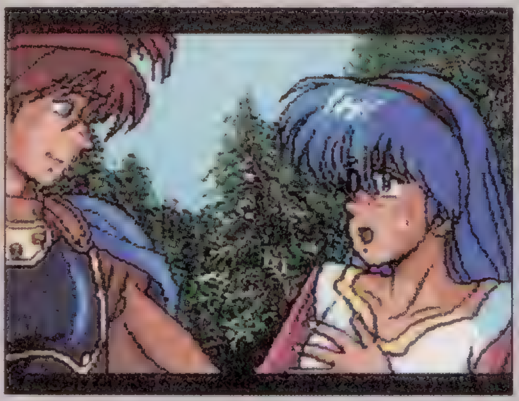
難　――

ぜーんぶ3D表示なのだ

【解説】パソコンなどで出ていた3DタイプのRPGをリメイク。熟練度制のシステムを採用し、プレイヤー1人1人が違ったキャラクターになっていくのが特徴。キャラクターデザインは越智一裕。

【ポイント】キャラデザインにパソコン版の1作目と同じ越智一裕を起用しているのはファンにはうれしいところ。だが、ゲーム中見られるアニメは、カット数が少なく、カクカクしてて残念なデキ。基本となる3D迷路も一応オートマッピングがついてるが、切り替えが雑で迷うことが多い。スキルシステムも消化不良のまま終わってる。

冒頭で流される越智一裕キャラのビジュアルシーン。絵の動きが雑なのは残念だがちょっとHな感じがしてお得？

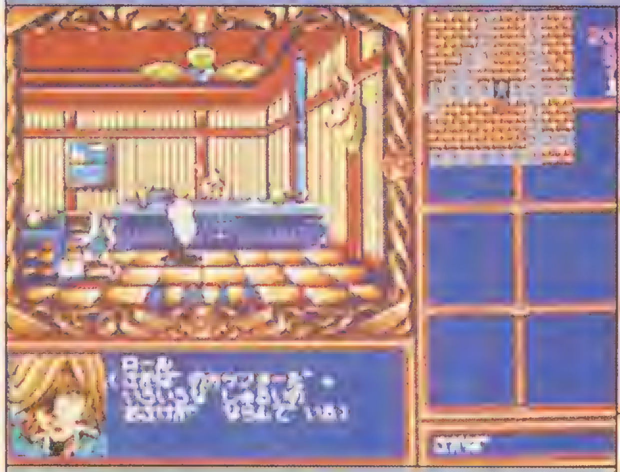


攻略本　――

裏技　【好きな場所にワープ】他
➡P.167

アイル・ロード

メディア対応等　メガCD　バックアップ 2コ



●ウルフ・チーム
●'92年5月29日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.25
読者の評点　5.4341

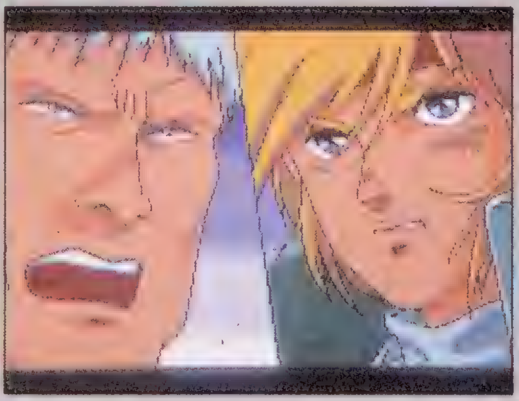
難　――

美樹本キャラとデカい扉が特徴？

【解説】美樹本晴彦デザインのキャラが活躍する3DタイプのRPG。聖刀シャルマーの護り手となった主人公ロールが世界の危機に立ち上がる。すべてのシーンを3D表現しているのが特徴。

【ポイント】ビジュアルシーンは、やや粗さがあるが、美樹本キャラが全面で活躍する。だが、肝心のゲーム内容は、イベントの進行のフラグ立てに終始するため、次に何をすればいいのかがわかりにくく不親切。3Dの戦闘シーンやルーム面のアイコンも処理速度が遅く手間がかかるだけ。3D表示時のキャラと対象物の比率もなんかヘン。

美樹本キャラのビジュアルはなかなか見ごたえがある。でも、戦闘や、フィールドはイライラさせられるのが残念。



攻略本　――

裏技　【戦闘モードをなくす】
➡P.147

LUNAR THE SILVER STAR

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ

●ゲームアーツ
●'92年6月26日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　8.0
読者の評点　8.8168

難　Good

まさにドラマチックRPG

【解説】キャラクターデザインに「ふしぎの海のナディア」の作画監督を手掛けた窪岡俊之、ヒロインのルーナ役に声優の井上喜久子を起用したオリジナルRPG。少年アレスの成長を描く。

【ポイント】独特な世界観に加えて、ドラマチックなシナリオが秀逸。オープニングの主題歌と、全編をとおして流れる静かなBGMも心地良い。戦闘の戦略性が薄い、音声とデモが少ない、魔法皇帝が弱いなど、細かい批判も多いが、ユーザーの評価はかなり高い。ラストシーンでその後どうなったのか説明不足なのは気になるところ……？

使ってる声優さんは3人だけだけど、その分シナリオがいいから許せるところ？　続編でどうなるか期待がかかる。

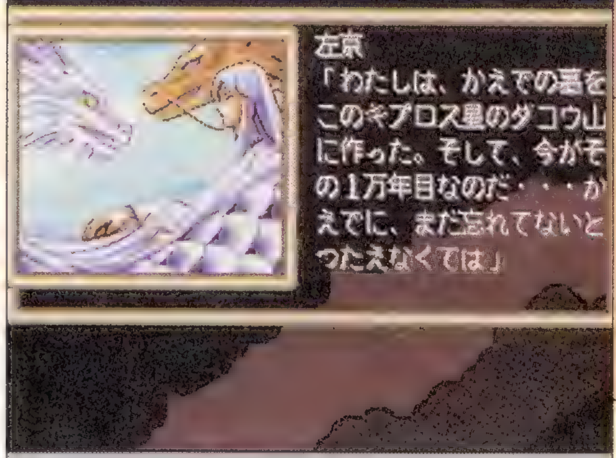
攻略本　徳間書店㉓、㉔➡P.146

裏技　【ほのぼのした小技】
➡P.175

©越智一裕／TELENET JAPAN 1992　©WOLF TEAM 1992　©GAME ARTS／STUDIO ALEX 1992

ブライ 八玉の勇士伝説

メディア対応等　メガCD　バックアップ 4コ



●セガ
●'92年9月11日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 7.4557

普 ――

いざとなったら仁義礼智忠心孝悌

【解説】里見発見伝をモチーフにした人気RPGの移植作品。闇の皇帝ダールを倒すべく八玉の勇士達が集結する。シナリオは各章8人の勇士ごとに組まれていて、最終章で全員が集結する。

【ポイント】全体的に移植度はPCエンジン版に近い。荒木、姫野コンビによる美麗ビジュアルシーンや、SHOW-YAのサウンドはCDならでは。里見八犬伝をモチーフにしているシナリオも続編の移植を望みたいほどいい。しかし、古いままのシステムや、ただタルイだけの戦闘は、キビシイ。各シナリオの選択が出来ないのも×。

各シナリオの冒頭にはビジュアルシーンが入る。映像的には何も言うことはないが、短めな作りなのが残念。

攻略本 ――
裏技 ――

幻影都市 －ILLUSION CITY－

メディア対応等　メガCD　バックアップ 8コ

●マイクロキャビン
●'93年5月28日発売／4,980円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.25
読者の評点 7.9861

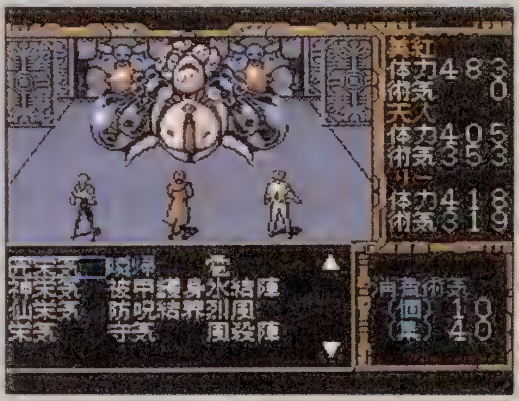
難 Good

「価格」と「面白さ」は比例しない

【解説】マイクロキャビンの同名パソコン作品の移植版。203X年以降の香港を舞台に魔物掃討業とダイバーの天人（ティエンレン）が魔天教と対立する。画面上のキャラが細かい動作をするVRシステムが特徴。

【ポイント】サイバーパンク風の世界観は、好みが合う人ならハマれる。シナリオもノリが良くて秀逸だが、かわいそうなキャラもいて好みも分かれる。また、画面スクロールやキャラがパソコンっぽくカクカクするため、プレイしていて目が疲れるのは難。声優の声が出るなどの演出はないが、良心的な価格設定には好感。最終ボスはやや難解。

戦闘シーンは3D視点で展開されるが、キャラの動きや敵の個性はイマイチかも。アイテムが豊富なのも賛否両論。



攻略本 ――
裏技 ――

聖魔伝説 3×3 EYES

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ

●セガ
●'93年7月23日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.25
読者の評点 7.6507

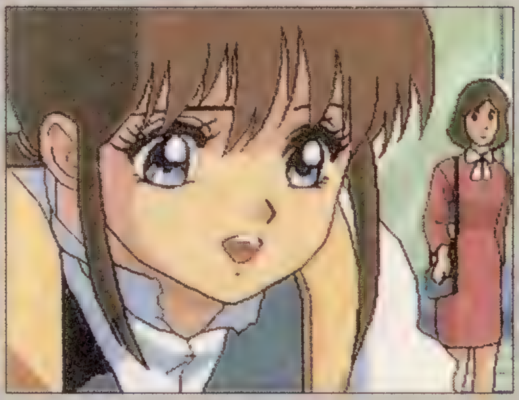
難 ――

聖魔さま、ああ聖魔さま聖魔さま

【解説】講談社『週刊ヤングマガジン』連載の人気コミックをゲーム化。原作1巻～9巻をベースに、オリジナルのRPG世界を構築。登場キャラの声優陣はOVAと同じでオープニングも豪華。

【ポイント】非常にオーソドックスなシステムのRPG。OVAと同じ声優陣のセリフが主要な場面で入り、うまく原作の世界を反映しているが、システム的にはちょっと古くさいものがある。フラグの立て方や戦闘で不親切な点もあり、手間がかかる部分が多い。最終ボスが消化不良でエンディングもイマイチだが、ファンなら楽しめる1本。

アニメはオープニングとエンディングのみ入る。長くて絵にいまひとつ統一感がないが、原作を知らない人には○。



攻略本 ――
裏技 ――

©1989リバーヒルソフト／パンドラボックス／荒木プロダクション REPROGRAMMED GAME ©1992 SEGA ©1993 MICRO CABIN CORP. ©高田裕三／講談社ヤングマガジン©1993 SEGA

アークス I・II・III

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ

●ウルフ・チーム
●'93年7月23日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.25
読者の評点　7.0212

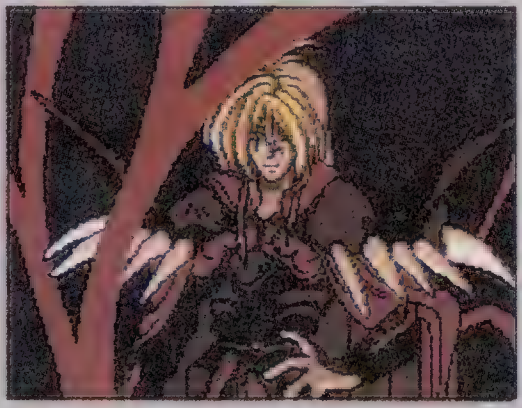
普　——

「励ます」コマンドは笑える

【解説】パソコンで人気のあったウルフ・チームの代表的なRPGを3部作まとめて移植したお得品(?)。剣と魔法の3D世界で、ジェダ・チャフ、ピクト・ピヨントらが活躍をする。主題歌つき。

【ポイント】3作品がセットになってかなりお得。ビジュアルも美麗で、シナリオは泣けるものがあるほど良いデキ。しかし、システム自体が既(すで)に古く、CDアクセスも頻繁(ひんぱん)にある。3Dダンジョンの命とも言えるスクロールが、ぎこちないのも致命傷。動きのない戦闘システムも古く、おまけにエンカウント率が高い。意外と早く終わるのも難。

ビジュアルはあいかわらず良い。会話シーンは新しいように見えるが、なんだか紙芝居のようで不自然な感じ。



攻略本　——
裏技　——

Vay ～流星の鎧～

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ

●シムス
●'93年10月22日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.0
読者の評点　——

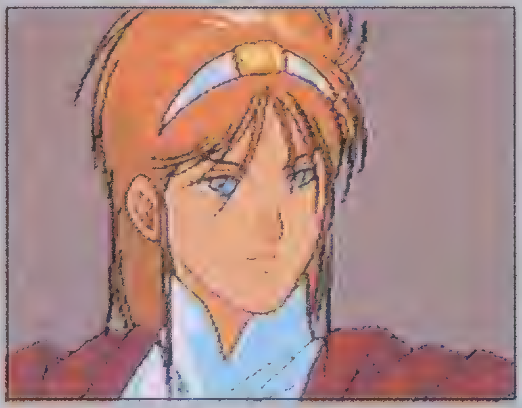
普　——

ビジュアルと戦闘の違いが……

【解説】シムスのオリジナルRPG。結婚式当日、ダーネック軍の襲撃にあい、婚約者をさらわれた王子ハイベルガーが、伝説の鎧を探す旅に出る。敵モンスターには一般公募キャラも登場する。

【ポイント】大がかりなファンタジー世界の設定、世界観はなかなか面白い。だが、ゲーム自体に目新しい点はほとんどなく、非常にオーソドックスな内容になっている。画面が地味で、メッセージの文字も読みにくいのは難だが、シナリオ自体はそこそこ楽しめるデキではある。雑なビジュアルと戦闘、フィールド画面のキャラのギャップは×。

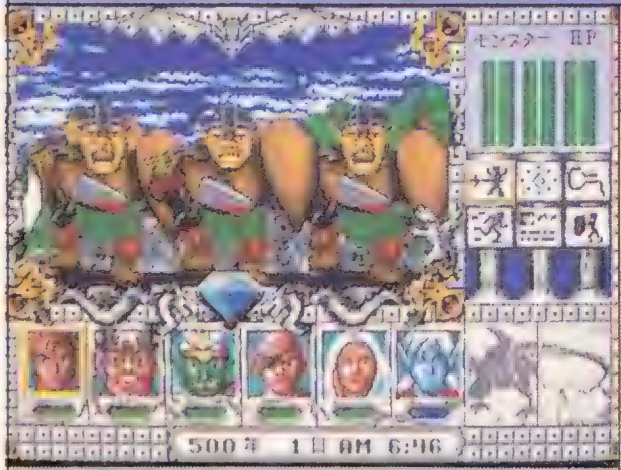
一応MEGA-CDだけあって、お約束のビジュアルも入る。でも、この後すぐ2頭身キャラで会話されても困る？



攻略本　——
裏技　——

マイト アンド マジックIII

メディア対応等　メガCD　バックアップ 1コ　マウス対応



●CRI
●'93年11月26日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.5
読者の評点　——

難　——

Terraの島々を舞台に冒険だ!!

【解説】海外の名作M&Mシリーズ第3弾の移植。シリーズ伝統のアウトドアマップ、広大な世界を楽しむフリークエストシステムを継承し、戦闘時のシステムなどを進化させている。全64エリア。

【ポイント】視覚効果たっぷりの3D戦闘は、遅すぎる戦闘時間をのぞけば過去のシリーズよりも良い。アウトドアが舞台という設定のおかげで、3Dタイプの作品にしては全体の雰囲気は明るい。ただし、グラフィックが雑なため道の判別はしにくく、アイコンによる操作方法も見づらいだけ。クリアまでには、かなりの根気がいる。

ゲーム開始前のオープニングデモでは目的や状況が説明される。英語のナレーションが雰囲気たっぷりだぞ。

攻略本　——
裏技　——

©1993 TELENET JAPAN／WOLF TEAM ©1993 SIMS ©1993 CSK Reserch Institute Corp. ©1991, 1992 New World Computing,Inc. Might and Magic® is a registerd trademark of New World Computing,Inc.

アルシャーク

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ

●サンドストーム
●'93年11月26日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.0
読者の評点　—

難　—

僕らは宇宙(そら)で生まれた

【解説】X68000で発売され、ヒットした同名パソコンRPGの移植。惑星ホムに住む青年シオンが、ゾリアス帝国の野望を打ち砕くため、広大な宇宙を駆け巡る。パーティーは最大5名

【ポイント】パソコンで大好評を博した「エメラルド・ドラゴン」のシステムを使っているだけあってキャラクター性の強いRPGになっている。だが、ゲームシステムはひと昔まえのパソコンゲーム並みのものがあり、操作性も悪い。特に戦略性のない戦闘システムや処理落ちの目立つ街中など、基本部分の甘さが目につく。シナリオもイマイチ。

キャラクターは「エメ・ドラ」と同じスタッフが手掛けている。物語のノリは「クラッシャー・ジョウ」の軟派版？

攻略本　—
裏技　—

DATA ISLAND

意外と知られてないデータ集④

どれだけ知ってる？ このアイテム

メガドライブも登場してから現在でもう5年になるけど、その長い(？)歴史の中には、今回のソフトカタログの中にも登場しない隠れたソフトやハードが結構あったりする……。

この際だから、ここでそれらをまとめて紹介してみようかな。結局この世に出なかったものや、もう買えないものがほとんどだから、持っている人は自慢できるかもしれないぞ？

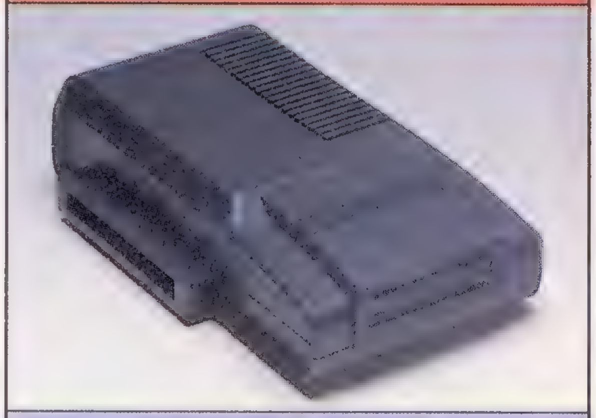
その❷ WONDERMEGA COLLECTION

日本ビクター製のワンダーメガRG-M1に同梱された特別ソフト。内容はCD-Gカラオケ4曲と「クイズスクランブル」「フリッキー」「ピラミッドマジック総集編」「パドル・ファイター」を収録。

その❹ 日刊プロ野球VAN

セガ、日刊スポーツ・データサプライ、共同VANの3社の共同で提供されたプロ野球のデータサービス('91年4月6日～'92年9月30日までの2シーズン提供)。メガモデムと専用カセット使用。

その❶ 幻の2インチFDD計画

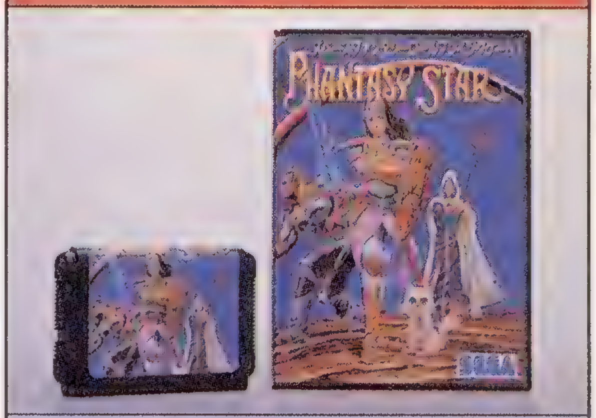


メガドラ初期に試作品が公開されながらも、結局発売されなかったFDDシステム。耐久性の高い2インチディスクを使用し、装着時は本体と左右対称のデザインになるはずだったが……。

その❸ SING!!

セガの大ヒットゲームの音楽に英詩をつけて各アーティストが歌う特別企画CDだが、なんとMEGA-CDにかけると「テディボーイブルース」が遊べる。BMG ビクター(3,000円)。入手困難。

その❺ ファンタシースターMD対応版（限定品）



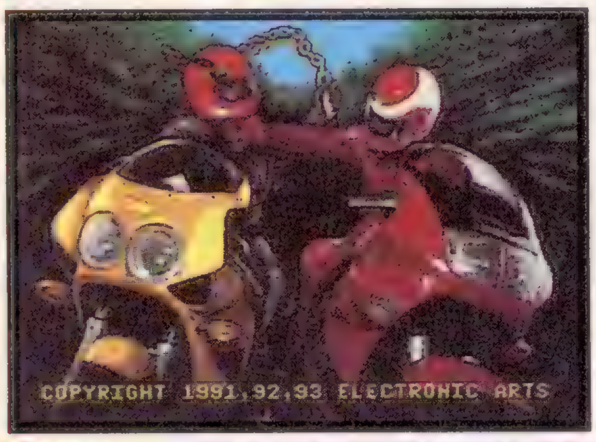
根強い人気のあるマスターシステム用ソフト「ファンタシースター」のメガドラ対応版(FM音源非対応)。「ファンタシースター～千年紀の終りに～」購入応募者2,000名の限定プレゼント品。

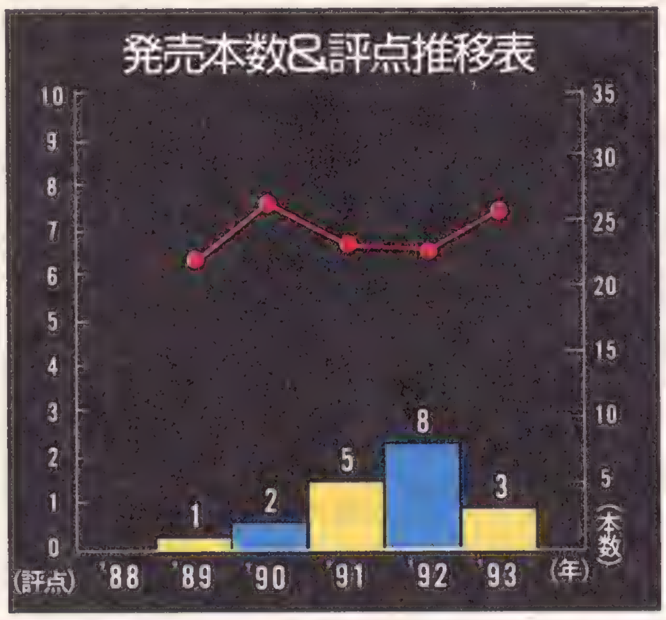
© Polydor K.K.1993 ©RIGHT STUFF 1992

レース
RACE GAMES

19本
全ソフト比率
4.9%

最近は純粋な大作ソフトが少ないレースもの。発売予定の「V.R.」などが出れば状況も変わりそう?





読者レース・レース部門ベスト5

順位	タイトル	評点
1	ロード・ラッシュII EA ビクター/'93・7・23 ➡P. 119	8.2666
2	スーパーモナコGP セガ/'90・8・9 ➡P. 114	8.103
3	アウトラン セガ/'91・8・9 ➡P. 116	7.9685
4	ロードブラスターFX ウルフ・チーム/'92・12・18 ➡P. 120	7.9298
5	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス バリエ/'92・12・11 ➡P. 119	7.8571

全ソフト平均 6.8692

スーパーハングオン

メディア対応等 4M bit パスワード

●セガ
●'89年10月7日発売/6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 6.2665

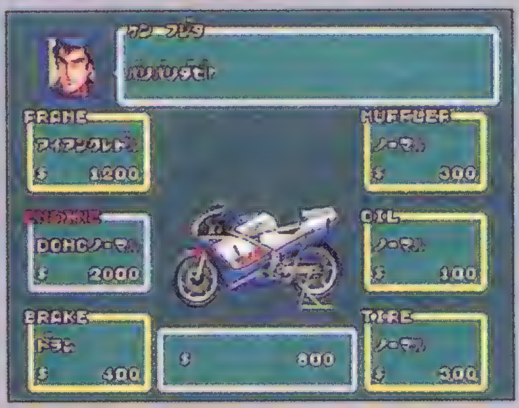
普 —

コーナリングはターボで調整

【解説】'87年に出た体感アーケードゲームからの移植。アーケードコースは4つ。マシンにはターボ機能が追加された。レースで賞金を稼ぎ、マシンをチューンアップするオリジナルモードもある。

【ポイント】コース配置などは、ほぼアーケード版を忠実に再現している。マシンの動きがややギクシャクしているが、程よい操作感の重さはバイクの操作感に近い。レースモードはアーケードモードよりもはるかに性能が落ちるマシンを乗り越さなければならないため、最初はスピード感のなさにイライラしてしまう。4曲あるBGMも貧弱。

レースモードのマシンセッティング画面。十分にパワーアップするには多額の金を使う必要がある。壊れやすいぞ。



攻略本 勁文社①、JICC 出版局① ➡P. 145
裏技 【オプションに入る】➡P. 160

スーパーモナコGP

メディア対応等 4M bit パスワード

●セガ
●'90年8月9日発売/6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.75
読者の評点 8.103

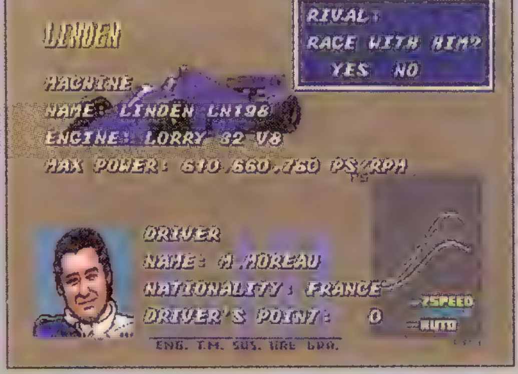
難

古いながらもまだまだ名作

【解説】アーケードでヒットした同名レースゲームのアレンジ移植作。従来のモナコGPモードの他に、全16戦でポイントを争うメガドラならではのワールドチャンピオンシップも用意された。

【ポイント】BGMを省略し、エキゾーストノートに重点を置いた効果音は、リアルな臨場感をうまく出している。操作性も文句ないデキだが、パッドでの操作にはやや難があり、勝手にシフトチェンジしてしまうこともある。〝2年目のワープ〟バグや、敵車の色が同じ、スピードが出すぎなどの難点もあるが、名作にふさわしい完成度がある。

マシン設定画面。ライバルチームは、自分のチームを含め、計16チームがいる。上位入賞はできるか?



攻略本 勁文社② ➡P. 145
裏技 【首をはずすドライバー】他 ➡P. 161

©SEGA 1989 ©SEGA 1990

Hard Drivin'

メディア対応等　2M bit　コンティニューなし

●テンゲン
●'90年12月21日発売／5,900円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.75
読者の評点　7.2465

普　Good

リプレイを見るために中古で買え

【解説】'89年に出たアタリの同名アーケードゲームの移植版。コースをポリゴンで表示しているドライブシミュレーターでコースはスピードとスタントの2つある。インスタントリプレイが特徴的。

【ポイント】一般的なレースゲームのような派手さはなく、実車感覚を好む人を対象にしたカルトな教習ゲームといった感じ。コースが少なく、すぐに飽きてしまうが、とんでもなくアクロバティックなコースや、事故後のリプレイはなかなか味わい深い。フリー走行時は逆走もできて面白い。操作性が低くポリゴンがカクカクしてるのは残念。

事故を起こすと自動的に始まるインスタントリプレイ。この時の BGM を聞くと誰もが笑ってしまうはず。

攻略本	——
裏技	——

ファステスト・ワン

メディア対応等　4M bit　バックアップ4コ　アナログパッド

●ヒューマン
●'91年6月28日発売／7,500円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　6.25
読者の評点　6.9913

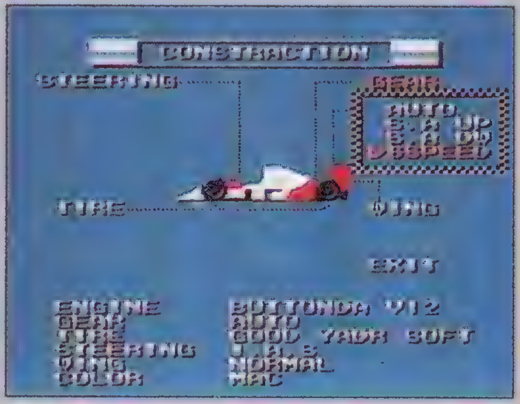
超　——

超ムズイけど、味がある？

【解説】PC エンジンでヒットした「F1トリプルバトル」のシステムと操作感覚を生かして移植したF1レーシングゲーム。2P 時は上下2分割された画面で戦う。データは'91年のものを使用。

【ポイント】ヒューマンならではのシビアな操作感覚は、エキスパートなマニアにはたまらないものがある。だがその反面、普通の人にはとっつきにくく、グラフィック的にも地味な感じがする。スピード感や爽快感はあまりないが、シミュレーション性は結構高い。道幅が狭く、すぐにコースアウトしてしまうのは難点。2P はまあまあ熱い。

セッティングはかなり細かく設定できる。操作性がシビアなゲームだけに、ここでのセッティングがものをいうぞ。



攻略本	——
裏技	【ノーダメージタイヤ】他 ➡P.170

メガトラックス

メディア対応等　4M bit　パスワード

●ナムコ
●'91年8月6日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　5.5
読者の評点　4.8598

普　——

泥にまみれて走るバギーレース

【解説】ナムコのアーケードゲーム「フォートラックス」のアレンジ移植。4輪のオフロードバイクでダートコースを走る。マシンは3種類から選択可能。モードは2つあり、コースは16種類ある。

【ポイント】とにかく画面が地味で、展開が単調なのが残念。ダートなのでグリップもかなり甘く、すぐスリップするうえ、ジャンプもあまり高く飛べないので、豪快なレースの楽しみはほとんど味わえない。車種を3種類選べるのは面白いが、違いがあまりなく、コース内に出てくる敵車も少ないため、2P 対戦も燃えない。BGM もイマイチ。

とりあえず勝てば、こんな画面にお目にかかれる。アーケード版からの移植と思えないほど地味な展開に戸惑う？

攻略本	——
裏技	——

レース

© ATARI GAMES © TENGEN INC. © TENGEN LTD.©1989 1991 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

アウトラン

メディア対応等　8M bit　コンティニューなし

●セガ
●'91年8月9日発売／7,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点	8.25
読者の評点	7.9685

普

これが本物のアウトランだ

【解説】セガの同名アーケードゲームの完全移植。赤いスポーツカーに金髪の彼女を乗せ、枝分かれした世界各地のコースを走っていく。オリジナルのBGMが1つ追加され、細かいオプションも可能。

【ポイント】グラフィック、サウンドともに満足できる移植度。背景などが若干さびしい気もするが、ビッグゲートの太い柱、激しいアップダウンなど、「アウトラン」らしさは十分再現されている。難易度もスーパーイージーモードのおかげで、初心者も十分楽しめるし、ギアガチャなどの裏技も使える。過激さはないが、気軽に楽しめる1本だ。

エンディングもアーケード版同様5種類ある。3種類のBGMもノリがいいが、メガドラオリジナルのBGMはイマイチ。

攻略本	—
裏技	【ハイパーオプション】他 ➡P.148

中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX

メディア対応等　8M bit　パスワード

●バリエ
●'91年12月20日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.5
読者の評点	6.3555

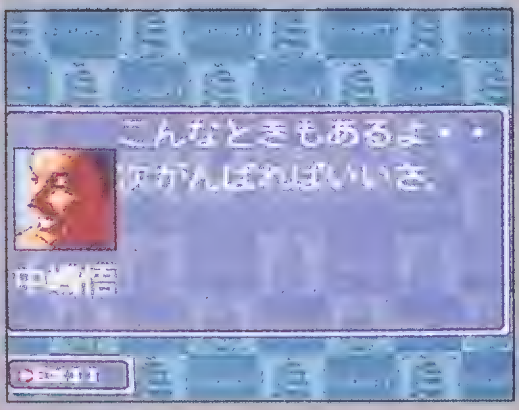
難　—

まず操作性に慣れないとね

【解説】あの中嶋悟が監修したF－1ゲーム。上位のチームへ移籍しながら、ワールドチャンピオンを目指すグランプリモードと好きなコースを走れるスポットモードあり。チームは全15チーム。

【ポイント】トップビュー画面に加え、画面上に表示される車とコースの比率が大きいため、操作はかなりツライ。特に下向きに走行している時は、見た目の操作が左右反転するためコースを完璧に覚える必要がある。予選通過タイムの表示がない、接触時に一方的にダメージを受ける、敵車が少ないなどの細かい欠点も多く、面白さもイマイチ。

中嶋悟の取り込み画像がシブい。ゲーム中はコースごとに簡単なアドバイスもしてくれるが、あまり役立たない？



攻略本	—
裏技	—

F1サーカスMD

メディア対応等　4M bit　バックアップ3コ

●日本物産
●'91年12月24日発売／7,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.0
読者の評点	7.6613

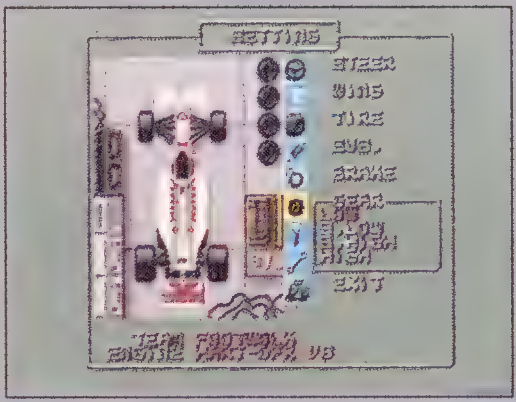
難

スクロールが追いつかない速さ？

【解説】PCエンジンからの移植作。プレイヤーはワールドチャンピオン目指して15のサーキットを転戦する。画面表示は縦スクロールのトップビュータイプで、コース表示機能が追加されている。

【ポイント】ゲームシステムの都合上、コースの形は直線的。そのかわり、スピード感はレースゲームの中でもトップクラス。抜きつ抜かれつのデッドヒート、シビアな予選、走行に如実(にょじつ)に反応するセッティング、動体視力に挑戦するかのような高速スクロールはF1の雰囲気満点。ただし、視野が限定されるためコースを覚える必要がある。

セッティングは5種類で簡単。全16戦8シーズンを戦い抜くには重要な要素だ。データは'91年のものを参考。



攻略本	—
裏技	【いきなりエンディング】他 ➡P.151

©1991 SEGA ©VARIE 1991 SATORU NAKAJIMA ©1991 NIHON BUSSAN CO.,LTD.

ロードブラスターズ

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●テンゲン
●'92年2月28日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　6.5
読者の評点　7.0645

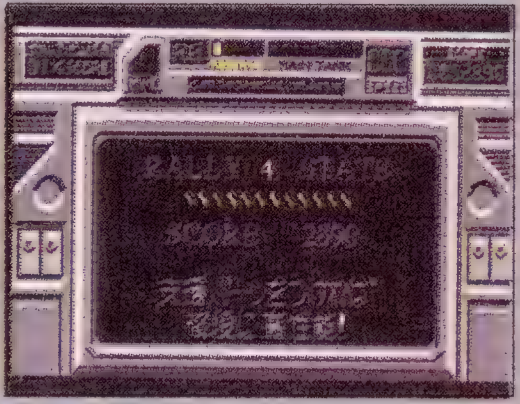
難　──

走って撃つ！これを一生リピート

【解説】アタリの同名アーケードゲームの移植版。ショットで敵車やバイク、砲台などを破壊しながら全50コースを走破する。特殊兵器や燃料補給アイテムもあり、パワーアップも可能。

【ポイント】豪快な走行感覚と、破壊しまくりの爽快感が魅力。ヘリから落ちてくるパワーアップもハデなものばかりで、レースというより3Dシューティングといった感じ。ただし、どのコースも延々と同じような展開が続くだけなので、少しやり込むとすぐに飽きてしまう。また、後半の難易度も、厳しすぎてついていけない。

1つのコースをクリアした後のメッセージが、いかにもアタリらしいとぼけた(?)日本語訳だったりする。



攻略本	──
裏技	──

ターボアウトラン

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし

●セガ
●'92年3月27日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.5
読者の評点　5.1351

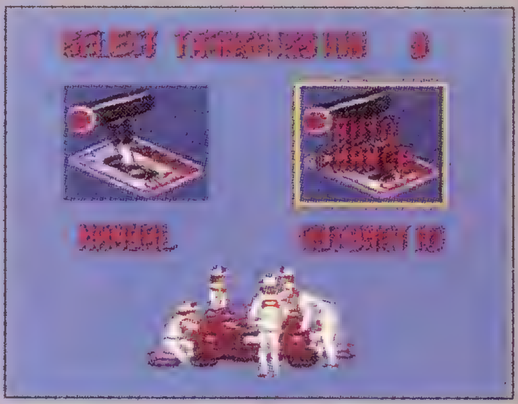
普　──

ライバルから助手席を確保せよ

【解説】同名アーケードゲームの移植。従来の「アウトラン」のシステムに、最新のターボとチューナップを追加。ニューヨークからロスまでの全15コースを走破し、助手席のギャルを確保する。

【ポイント】容量が4メガに減らされたせいか、前作「アウトラン」に比べると、全体的に移植度は低い。また、当り判定はかなり粗く、障害物の描き換え処理もガクガクしてて背景も手抜きっぽい。ターボの追加によってスピード感は増えているが、全体的に大味なゲームになっており、あまり楽しめない。もとを知らなければそれなりかも。

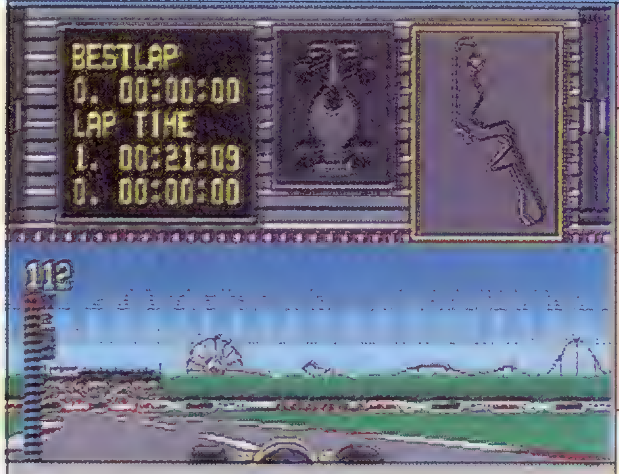
コースを進むごとに、より強力なパワーアップをつけていくこともできる。ちょっと邪道だけど勝てないよりマシ?



攻略本	──
裏技	──

中嶋悟監修 F-1 HERO MD

メディア対応等　8M bit　パスワード



●バリエ
●'92年5月15日発売／7,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　6.5
読者の評点　3.2037

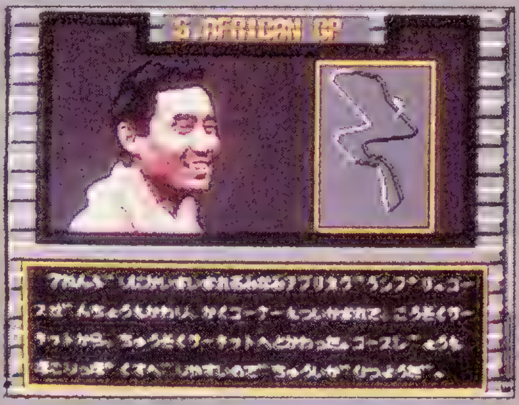
普　──

それっぽいんだけど、じつは

【解説】おなじみ中嶋悟のF-1ゲームの第2弾。前作とは一変し3Dタイプの視点を採用し、'92年度の全16コースを再現。オマケとして富士スピードウェイ、オートポリス他、計4つのコースつき。

【ポイント】賛否のあったトップビューをやめ、見やすい3D視点に変更したのは悪くない。また、セッティングに耐久度の項目が入り、より壊さずに走る必要が生じ、そこそこのリアルさはある。だが、基本部分で看板との当たり判定や効果音が不自然だったり、操作性の悪さも納得以前のものがある。出走台数が6台というのも寂しくて残念。

毎度おなじみ中嶋悟のアドバイス。あまり役に立たないのはあいかわらずだが、とりあえず聞くだけ聞こう。



攻略本	──
裏技	──

©ATARI GAMES ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©1989, 1992 SEGA ©VARIE 1992

アイルトン・セナスーパーモナコGPII

メディア対応等　8M bit　バックアップ6コ　アナログパッド

●セガ
●'92年7月17日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.25
読者の評点　7.797

難

セナが監修以外変化なし？

【解説】アイルトン・セナが監修した、「スーパーモナコGP」のバージョンアップ版。基本的な要素は前作と同じ。モナコGPモードが削られ、セナが設計したオリジナルコースが3つ入ってる。

【ポイント】セナ監修というのは当時かなりの話題性があったが、システム自体に前作とほとんど変わりがないのは残念。主な変更点は、道幅が若干狭くされコースにアップダウンがついた、最高速が押さえられ、雨の処理が改善されたなどで、敵車の欠点は直っていない。新コースはそれなりに楽しいが、モナコGPモードがないのは不評だ。

デジタイズされたセナが各所で登場。セナ設計のコースは、気持ちよく走れるが、モナコGPがないのは残念。

攻略本	—
裏技	【バイクでイメージトレーニング】他➡P.147

スーパーH.Q.

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー

●タイトー
●'92年10月23日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.25
読者の評点　5.6086

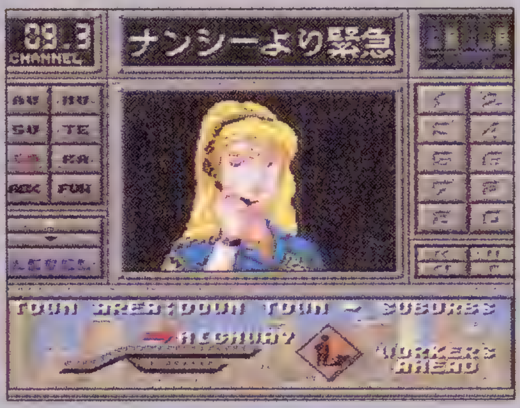
普　—

"ぶつかりゲー"なのです

【解説】アーケードのカーチェイスゲーム「チェイスH.Q.」のアレンジ移植。スポーツカー、4WD、トラックの3車種の中から状況に合わせて選択し、犯人逮捕へ向かう。全5ステージ。

【ポイント】邪魔な車を跳ね飛ばし、逃走犯の乗る車に体当たりして走行不能にするのは、かなり気持ちイイ。ただし、アーケード版と比較するとスピード感に欠け、背景のグラフィック、サウンドもかなり雑。3車種からの選択は戦略性があるが、選択に失敗しても車を変えられないのは不親切。落ちまくるトラップなどのせいで爽快感は薄い。

通信科パツキン・ギャルことナンシーの指示にしたがい逃走車を追走する。ナンシーがしゃべらないのは残念無念。



攻略本	—
裏技	【クレジット増加他】➡P.160

ロード・ラッシュ

メディア対応等　8M bit　パスワード

●EA ビクター
●'92年11月20日発売／7,800円
●2人交互プレイあり

本誌の評点　7.0
読者の評点　7.7313

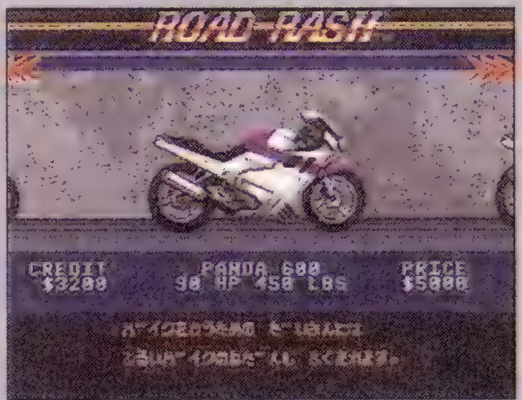
普

殴って蹴って走りまくれ!

【解説】ジェネシスで出ていた同名ゲームの移植。全15台のバイクが出場する中、殴りあり、蹴りありのルール無用なレースを繰り広げる。各レベルは5コースあり、賞金で新車の購入もできる。

【ポイント】シンプルで、操作もかなり大味だが、とにかく殴りあり蹴りありのレース展開が楽しい。大げさなほどのコースのアップダウンも、独特の操作感に慣れれば気持ち良く、味のあるBGMもいい。特に転倒した際に自分で走ってバイクを取りにいくのはなかなか笑える。結局単調な繰り返しで飽きやすさもあるが、ストレス解消には○。

レースに入賞し、賞金を貯めていけば、より高性能なバイクが買えるようになる。これもこのゲームの楽しみ？



攻略本	—
裏技	—

©SEGA 1992 PRODUCED UNDER THE SUPERVISION OF AYRTON SENNA AND AYRTON SENNA DA SILVA PROMOTIONS LTD, ©TAITO CORP. 1992 © Electronic Arts／©1992 Electronic Arts Victor

中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス

メディア対応等　8M bit　バックアップ3コ

●バリエ
●'92年12月11日発売／9,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.25
読者の評点 7.8571

普　—

また元に戻ったのねん

【解説】中嶋悟監修のメガドラソフト第3弾。視点は1作目と同様のトップビュー方式に戻され、すべてのドライバーやコースが実名で登場するようになった。

【ポイント】前々作に比べ、車体が若干小さくされ、動きもなめらかになっているため、トップビュー画面でもだいぶカーブが曲がりやすくなった感じがする。また今作からバックアップがつけられ、実名使用になったのもいい。だが、〝OVER TAKE〞ボタンが1周に1回使え、決勝出場も8台とさびしいのは難。中嶋悟のメモリアルは良い。

オープニングデモでは、某F-1中継番組風に中嶋悟のプロフィールが流される。なかなか渋くていい雰囲気だ。

攻略本	—
裏技	【レース戦績表を見る】➡P.168

OutRun 2019

メディア対応等　8M bit　制限コンティニュー

●シムス
●'93年3月26日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.0
読者の評点 6.6857

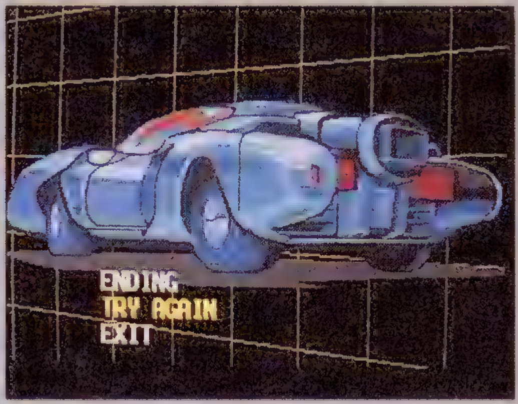
普　—

技術力はあるんだけど…

【解説】メガドライブ版「アウトラン」の移植スタッフが手掛けた、近未来タイムトライアルレース。立体交差やジャンプ台など、数々のトラップをくぐり抜けつつ、4つのコースを疾走する。

【ポイント】首都高速を彷彿(ほうふつ)させる立体交差やトンネル内のアップダウンなどの表現は、従来のゲームにはなかった演出で、技術的にもなかなかレベルが高い。だが、ガードレールのない高架帯は落ちやすく、オートターボのシステムも爽快感があまりない。4つのコースも仕掛けがどれも似ており淡々と走るだけになりがち。BGMもイマイチ。

タイムアタックのわりにバックアップがないのは痛いところ。「OutRun」の名前も、ちょっと名前負けしてる？



攻略本	—
裏技	【BGMを変更する】➡P.148

ロード・ラッシュⅡ

メディア対応等　8M bit　パスワード

●EA ビクター
●'93年7月23日発売／8,900円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.25
読者の評点 8.2666

普　—

よい子はマネしないようにネッ！

【解説】14人の個性的で凶暴なライバルたちと繰り広げる公道バイクレースの続編。前作同様、敵を殴ったり、蹴ったりできるのが特徴だが、今回は2人対戦モードが新たについた。全5ステージ。

【ポイント】敵をブッ飛ばす気持ち良さはあいかわらずで、かぎりなくアメリカンなノリもカッコイイ。独特の感覚の操作性も、慣れるほどにハマって面白い。要望の強かった2人対戦プレイもついているが、キャラや画面がかなり小さくなってしまうため、もとの爽快感はイマイチ半減してしまう。味のあった BGM も今回は普通な感じ。

レース後のひとこと。ちなみにおまわりさんに捕まってしまうと、パトカーのトランクに押し込められるぞ。

攻略本	—
裏技	—

©VARIE 1993 ©1993 SIMS ©1993 ELECTRONIC ARTS. ©1992 ELECTRNIC ARTS VICTOR

ロードブラスターFX

メディア対応等 メガCD 制限コンティニュー

●ウルフ・チーム
●'92年12月18日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.5
読者の評点	7.9298

音

主題歌は J-WALK

【解説】LD 移植シリーズ第3弾。妻の仇を討つために秘密警察 SCP の一匹狼が真紅のマシンを駆って暴走族に戦いを挑む。操作は画面に表示される指示どおりに進路を入力するタイプ。全9面。

【ポイント】それまでに出たＬＤ移植作品に比べ、絵の質や動きは格段に良くなっており、ドラマ仕立ての展開もなかなか盛り上がる。だが、基本的に操作方向の入力に終始してしまうため、ゲーム性は低い。また、ターボとブレーキのサインの区別がつきにくいのも気になる。後半になるにつれ入力もシビアになるが、スピード感は爽快で○。

主題歌は J-WALK が担当し、まったくオリジナルの歌が流れる。アーケード版と違うものになったのは賛否あり。

攻略本	―
裏技	【無敵コマンド】【ステージセレクト】他 ➡P.176

ジャガー XJ220

メディア対応等 メガCD バックアップ

●ビクター音楽産業
●'93年3月26日発売／8,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点	6.75
読者の評点	7.7837

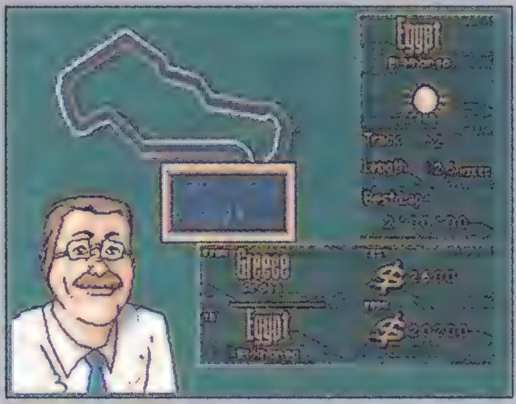
難 Good

世紀のスーパーカーでレース！

【解説】驚異的な性能を誇るコンセプトカー、ジャガー XJ220に乗り込み、精鋭が集う世界16カ国のレースに出場する。コースは規定数周回制。コースのエディット機能もついている。

【ポイント】レースゲームとしてはオーソドックスだが、他車との駆引きがしっかりとしていてウソがない。操作性も良く、確実なハンドリングが味わえるのは良い。コース自体は短めで変化はありまないが、グラフィックが細かく、拡大縮小処理もなめらか。コースエデットもあるので長持ちするが、全体的にやや地味さが残るのは残念。

各国のコース選択時にはアドバイスが聞けるが、おやじの言うとおりにしないと痛い目に合いそうでコワイ？



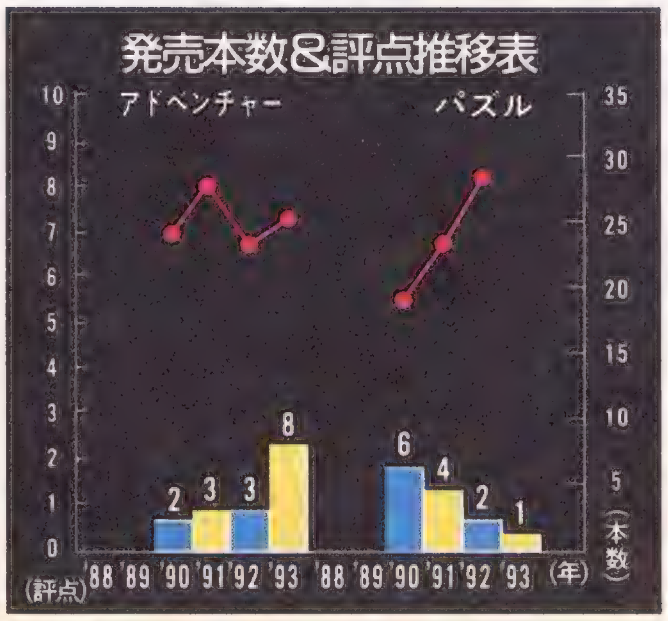
攻略本	―
裏技	―

アドベンチャー・パズル

29本 全ソフト比率 7.5%

ADVENTURE & PUZZLE GAMES

CD の活用で盛り上がってるアドベンチャーに、減少気味のパズル。「ぷよぷよ」だけが孤軍奮闘？



読者レース アドベンチャー・パズル 部門ベスト5

順位	タイトル	評点
1	ぷよぷよ	9.0032
	セガ／'92・12・18 ➡P.130	
2	ゆみみみっくす	8.877
	ゲームアーツ／'93・1・29 ➡P.124	
3	ふしぎの海のナディア	8.2582
	ナムコ／'91・3・19 ➡P.121	
4	スタークルーザー	8.1635
	メサイヤ(NCS)／'90・12・21 ➡P.121	
5	魔法の少女 シルキーリップ	7.9901
	RIOT／'92・6・19 ➡P.122	

全ソフト平均点	6.8130

© 1992 DATA EAST CORP.／TELENET JAPAN(WOLF TEAM) © 1993 CORE DESIGN LIMITED © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. under license of JAGUR CARS LIMITED,U.K.

サイオブレード

メディア対応等　5M bit　バックアップ1コ

●シグマ商事
●'90年4月27日発売／8,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.5
読者の評点　5.8377

易　―

映画「エイリアン」そのまんま？

【解説】もとはT&E ソフトのパソコン作品だったものをシナリオの一部削除して移植したもの。各場面に最低1カ所のアニメーションが入っている。当時はムービングアドベンチャーと銘打っていた。

【ポイント】コマンド選択式なのでゲーム自体は簡単だが、2時間程度で終わるシナリオは「エイリアン」の真似っぽくてイマイチ盛り上がらない。キャラの絵にもセンスがなく、アニメーションもほんの一部だけ動くような場面がほとんど。メッセージに専門用語が多く、カタカナ表示ばかりで読みづらいことやセーブが1つしかできないのも難。

全編がデモみたいなゲームだが、今となってはさほど感動を覚えない。もう少し画面がハデなら……。

攻略本　勁文社② ➡P.145

裏技　―

スタークルーザー

メディア対応等　4M bit　バックアップ5コ

●メサイヤ(NCS)
●'90年12月21日発売／7,300円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.75
読者の評点　8.1635

難

逆さドンデン返しにビックリ？

【解説】'88年にアルシスソフトが出したパソコンの同名作品をアレンジ移植。本格的なポリゴンを使用した画面処理が特徴。3D シューテングとアドベンチャーの2つの要素が1度に楽しめる。

【ポイント】基本的にゲームはポリゴンを使った画面で展開されるが、この時期の作品としてはかなり充実している。一部で処理が多少重くなる部分もあるが、2転3転するストーリーは楽しく、ノリのいい BGM とともに、想像以上に長いシナリオを堪能できる。操作に多少慣れは必要だが、ポリゴンによるドッグファイトはそれだけでも必見。

シューティング面もかなり遊べるのだが、アドベンチャー面のほうもシナリオが充実している。名脇役もたくさん。

攻略本　―

裏技　【ゲートキーを増やす】➡P.161

ふしぎの海のナディア

メディア対応等　8M bit　パスワード

●ナムコ
●'91年3月19日発売／6,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点　7.5
読者の評点　8.2582

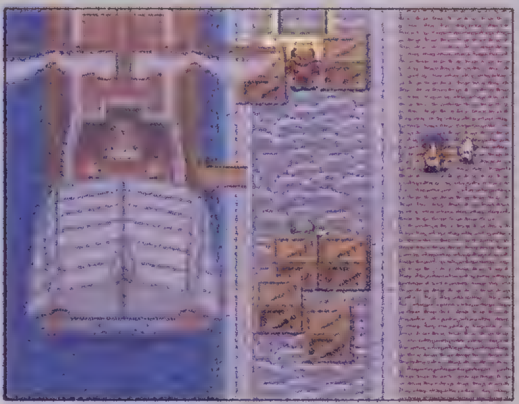
難

結構根性がいるゲームです

【解説】NHK で放映され、好評を博した同名のアニメをゲーム化したもの。ストーリーはテレビ版をベースに一部脚色されており、通常画面はフィールドRPG 風の画面で進行していく。全6章構成。

【ポイント】アニメの内容を知らない人でも理解できるストーリーや、要所のグラフィックは、後半に向けてなかなか盛り上がる。ただしテンポを悪くする謎解きや、後半の広すぎるマップにはかなりうんざりさせられる。章ごとにしか取れないパスワードも×。テレビ版と微妙に異なるラストの展開は、やや強引すぎて賛否両論なところ。

通常は2頭身キャラのジャンを操作するRPGっぽい画面で進む。序盤はサクサク進んで気持ち良いんだけどねぇ。



攻略本　―

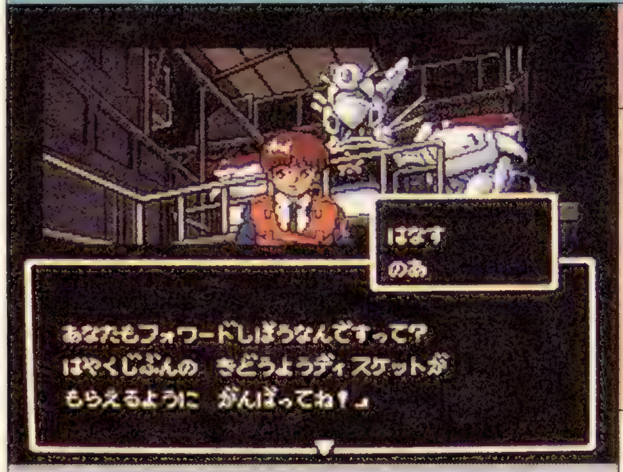
裏技　―

アドベンチャー

©1988　1989 T&E SOFT ©1990 Sigma Enterprises,Inc. ©1990 NCS Corp. ©1988 Arsys Software Inc.
©1989 NHK・総合ビジョン・TOHO ©　NAMCO LTD

機動警察パトレイバー 98式起動せよ！

メディア対応等：4M bit／バックアップ 2コ



●マーバ
●'92年10月23日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.5
読者の評点 4.1093

普 ——

ファンでもこれはちょっと…

【解説】マンガやアニメで人気の同名作品をオリジナルシナリオでゲーム化。基本部分はアドベンチャーゲームだが、戦闘シーンや移動シーンはRPG風。監修にはあの押井守があたっている。

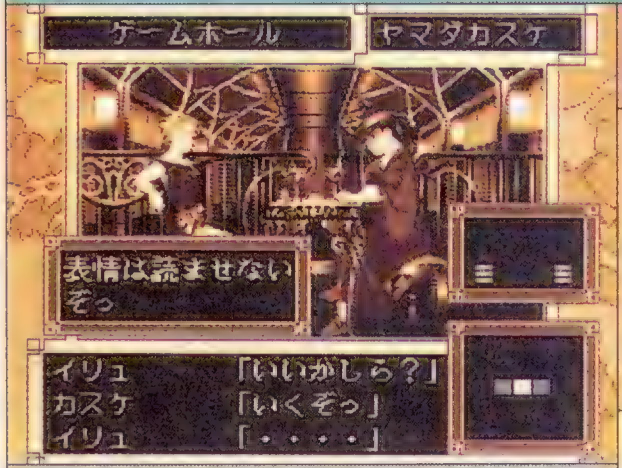
【ポイント】ストーリーが原作とは違うので、ファンでも新鮮に遊べる。アドベンチャー部分の難易度はやさしいが、RPGっぽい戦闘シーンは必然性がなく、その上すぐ死ぬ。無意味ともいえるダンジョンも唐突で世界観にマッチしていない。キャラクターの絵もあまり似ておらず、基本画面もこれがメガドラ(!?)というぐらいにショボい。

まるでRPGのような戦闘シーン。しかし、原作とは関係ないヘンなワニとかの敵キャラが登場するのはどうも……。

攻略本 ——
裏技 ——

ノスタルジア1907

メディア対応等：メガCD



●シュールド・ウェーブ
●'91年12月15日発売／7,200円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 7.9543

易 Good

ロシアの霧とはいったい何か？

【解説】1907年、機関室を爆破された豪華客船ノスタルジアに乗り合わせたヤマダカスケが、犯人の捜索をする。セーブ機能はなく、1区切りごとに開始シナリオを選択する。サウンドCDつき。

【ポイント】謎解き要素はなく、シナリオ自体も数時間見ているだけで終了してしまう。だが徐々に盛り上がるシナリオと、いい雰囲気のセピアカラーの色調、すべて音声で流れるメッセージなど全体的に秀逸。最後でマルチエンドもあるが、ラストのシビアな爆弾解体とルパンIII世っぽいカスケの声は気になる。姿勢制御システムもイマイチ。

手順を間違えるとドカンといく爆弾解体。謎の女性イリューシャの声も後半になるにつれ、艶っぽくなっていい。

攻略本 ——
裏技 【音声をキャンセル】 ➡P.169

魔法の少女シルキーリップ

メディア対応等：メガCD／バックアップ 3コ

●RIOT
●'92年6月19日発売／7,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 7.9901

普 Good ♫

主題歌は、道で歌うべからず

【解説】昔懐かしい魔女っ子アニメのノリをまんまゲーム化。1話完結のシナリオ内でオープニングとエンディングの主題歌が流れる。会話の対応次第で性格が形成されるシステムが特徴。全11話。

【ポイント】小学生時代を思い出させてくれるシナリオや、TVアニメ顔負けのオープニング主題歌やアイキャッチ。そして、この世界観に見事にマッチしたサウンドなど優れた点は多い。しかし、移動画面でマップが切り替わるたびにロードしたり、広すぎて何があるかわからないマップ等、問題点も多い。音声も聴きづらく全部しゃべらない。

シナリオの最初に流れるオープニングはゲーム史上に残るデキ。主題歌も一度聴いたら病みつきになること必至だ。

攻略本 ——
裏技 【会話テストモード】 ➡P.174

©HEADGEAR・EMOTION・TFC・SHOGAKUKAN ©MABA 1992 ©TAKERU CO.,LTD. ©1992 RIOT

デトネイター・オーガン

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ

●ホット・ビィ
●'92年7月31日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.0
読者の評点 6.7439

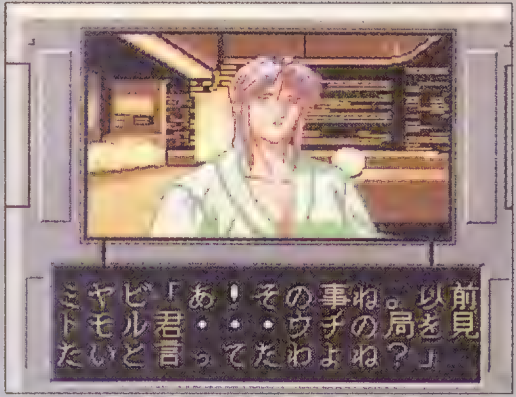
易

続きはビデオで確認するように

【解説】ポリドールから発売された同名のビデオアニメをゲーム化したもの。ストーリーは全3巻のうち2巻までの話をオリジナルキャラを加えて再現している。声優はビデオと同じ顔ぶれ。

【ポイント】謎解き要素はほとんどないので、ゲームは1日で終わってしまうが、シナリオと戦闘の見せ場はなかなかのデキ。だがせっかくビデオと同じ声優を揃えているのに、音声があまり鮮明でないのは気になる。内容も2巻目までしか入っていないので、ラストも中途半端な終わり方をしている。続編も期待できないだけに残念な感じ。

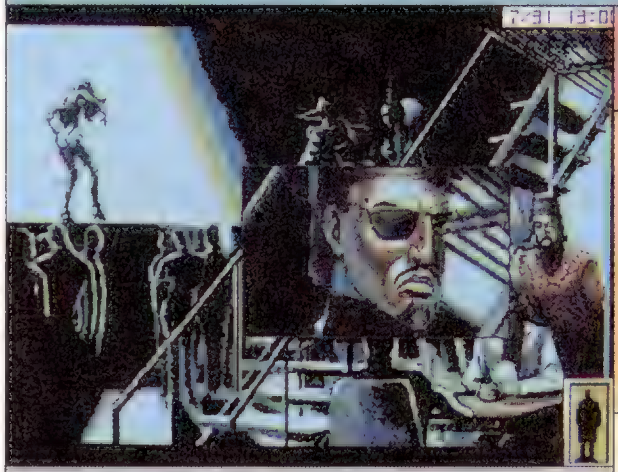
こんなシーンもあったりしますが、基本的に硬派なセリフが聞ける戦闘シーンが重要。「オ〜ガ〜ン！」と叫ぼう。



攻略本	――
裏技	【デバッグモード】【隠し画面？】他 ➡P.167

ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ



●セガ
●'92年9月25日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 7.9837

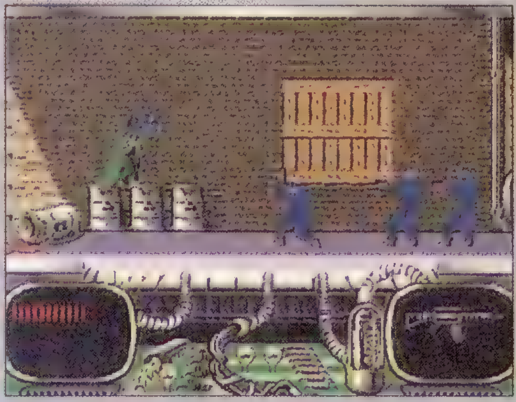
難

やっぱり女・子供はお断りだぜ

【解説】IBM-PC の同名作品の移植。2035年のロスを舞台に、私立探偵ブレイドが変死事件を捜査。システムは現実に即したシビアさがあり、ほとんどのセリフが肉声で聞ける。移植はゲームアーツ。

【ポイント】退廃的な都会のムードやハードボイルドな音声など、まさに大人用の作品といえる。内容も非常に現実的なので、すべてのコマンドを試せばクリアできるゲームとは一線を引く難しさがある。絵にそれほど動きはないが、クリア不可能な状況に陥っても気づきにくいうえにセーブできてしまうのは困る。チャチなアクションも蛇足。

もとの作品にはなかったアクション要素は、はっきり言ってヘボい。ハードボイルドな雰囲気も一気に吹き飛ぶぞ。



攻略本	――
裏技	【盗聴装置の設置方法】➡P.175

AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズ Vol.3

メディア対応等　メガCD　バックアップ 3コ

●データウエスト
●'93年1月3日発売／7,600円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.5
読者の評点 6.7857

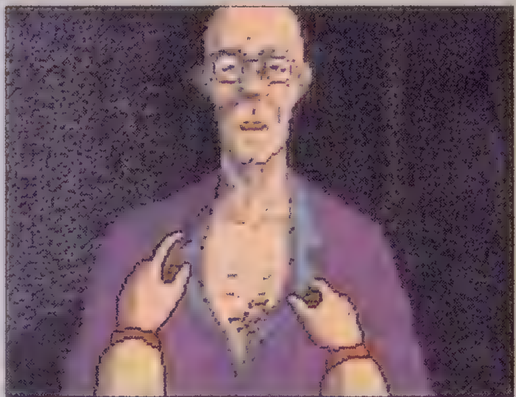
難

お色気シーンはカットされています

【解説】FM タウンズなどで出ている同名ゲームの移植作。人間の「こころ」に潜入する能力を持つサイコアナリスト降矢木和哉が葛藤するリアルなアドベンチャー。同社独自の DAPS も搭載。

【ポイント】同社の代表シリーズのひとつだが、いきなり3作目からの登場となったため、ややストーリーはわかりづらくなっている観がある。また PC エンジン版に移植されていたお色気シーンがすべてカットされてるのも残念。シナリオ的には後半への盛り上がりがなかなかいいが、DAPS の威力はまだイマイチな感じ。

いきなり3作目なので、初めての人にはやや難解かも。人の心を題材にしたシナリオは、神秘にして魅力的。

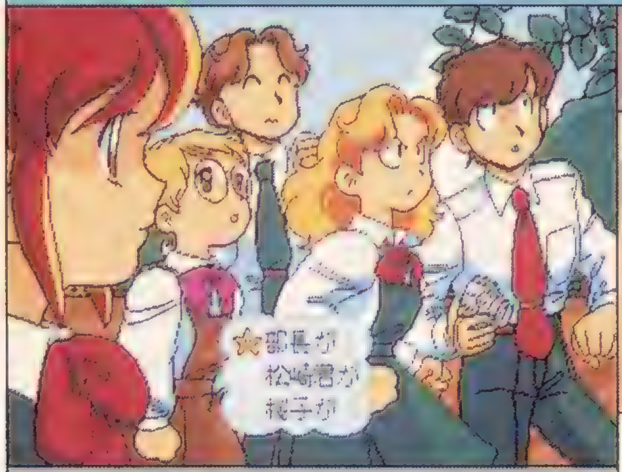


攻略本	――
裏技	【DAPS観賞モード】➡P.155

©ホット・ビィ ©DARTS Copyright ©1991 Dynamix.Inc.,Eugene.Oregon USA. All rihgts reserved. Original characters are copyrighted characters of Dynamix. The trademark"Rise of the Doragon"is owned by Dynamix. Unauthorized use is prohibited. ©1993 by DATAWEST INC.

ゆみみみっくす

メディア対応等　メガCD　バックアップ 5コ



●ゲームアーツ
●'93年1月29日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.75
読者の評点	8.877

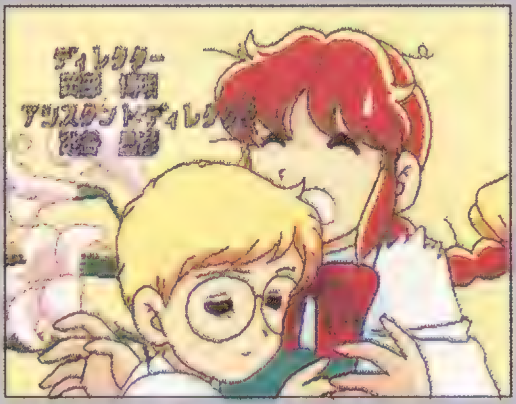
易

これぞ竹本ワールドの集大成

【解説】総動画数約7,000枚、全800カットからなるフルサイズアニメで贈る学園SF(?)インタラクティブコミック。竹本泉がキャラデザインとシナリオを全面監修。シナリオはマルチエンド。

【ポイント】区切りごとに若干のアクセスはあるものの、フルサイズのアニメがノンストップで展開するのがスゴイ。さりげない回転拡大処理や、3種類に分かれるマルチエンディングも○。基本的にストーリーを追うだけの感じが強いので、ゲーム性は低いのだが、好きな分岐をセーブしておいてリプレイできるのは良い。竹本ファン必見。

オープニングのテーマ曲は、あの高橋由美子ちゃんによるもの。MEGA-CD作品1のヒロインは弓美に決まり!?



攻略本	—
裏技	【主演声優さんのメッセージ】他➡P.175

スイッチ

メディア対応等　メガCD　バックアップ 4コ　マウス対応

●セガ
●'93年4月23日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.25
読者の評点	7.6085

難

ゲロネタを数えてみるのも一興

【解説】劇団"ワハハ本舗"を主宰する喰始(たべはじめ)が企画とギャグ演出を手掛けた1,000発ギャグベンチャー。主人公のスラップくんが120ある各場面でスイッチを押し、世界の正常化を目指す。音楽谷啓。

【ポイント】ゲロネタがやたら多いが、バカバカしいほど豊富なギャグと、ケント・フリックの人間擬音による数々のギャグは一見の価値あり。各面で見れる技術は結構スゴイが、ワープが多いわりに押したスイッチがわかりにくいなど不親切な点も多く、マッピングも必要な難しさがある。ゲーム自体も単調といえば単調。

いきなりオープニングで「GASE」とくるのもスゴイが、MEGA-CDの立ち上げ画面をギャグってるのもスゴイ。

攻略本	小学館⑦➡P.146
裏技	【いつでもリセット】➡P.159

らんま1/2 ～白蘭愛歌～

メディア対応等　メガCD　パスワード

●メサイヤ
●'93年4月23日発売／8,300円
●1人プレイのみ

本誌の評点	5.25
読者の評点	6.7121

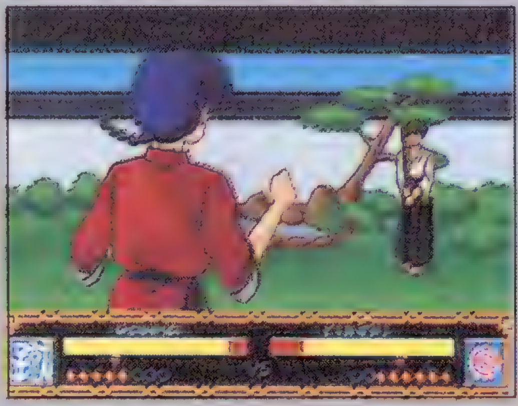
易　—

テレカが一番うれしいかもね？

【解説】『週刊少年サンデー』連載の人気コミックを題材に、オリジナルストーリーでデジコミ化。字幕とともにセリフはすべてアニメと同じ声優の声で入る。ポイントごとに戦闘シーンあり。

【ポイント】動きのあるアニメは、アクセスがそれなりに速く、セリフの数々もTVアニメ並みに仕上がっている。だが、絵はイマイチ似ておらず、やたら時間のかかるバトルシーンもテンポを悪くしているだけで残念。また、せっかくのオリジナルシナリオもありがちの話で、選択肢もほとんど意味がない。オマケのテレカはなかなか良いが…。

バトルシーンの勝敗は、要はジャンケンみたいな感じで決まる。それなりにハデに見えるが、時間がかかるのは難。

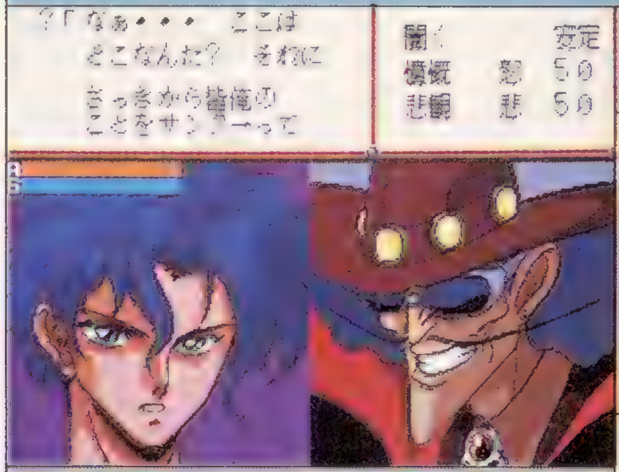


攻略本	—
裏技	—

©1992 竹本泉, GAME ARTS ©1993 SEGA／オフィスアイ ©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ © 1993 NCS／小学館プロダクション

Aランクサンダー 誕生編

メディア対応等：メガCD／バックアップ 3コ



●RIOT
●'93年6月25日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.25
読者の評点 6.849

普 —

すうぇんこう るあいげきぃ

【解説】「シルキーリップ」で採用されたLIPシステム第2弾の特撮ヒーローアドベンチャ--。新生国家ブルズ・アイの野望阻止に改造人間サンダーが挑む。シナリオは全4章。主題歌は子門真人。

【ポイント】同じシステムを使用した「シルキーリップ」に比べ、マップ移動が楽になり、会話シーンでの音声もほとんどしゃべるのはいい。シナリオもなかなかいいが、あまり意味のないカードバトルやビジュアルシーン以外のグラフィックは雑。全部で4章というのも少ないし、アクセスなど細かい部分の問題点も多い。でも主題歌は○。

カードバトルは難解で意味がわかりづらい。アニメはいいが、なが〜いロード時間には、ちょっと困りもの。

攻略本	—
裏技	—

笑ゥせぇるすまん

メディア対応等：メガCD／バックアップ 3コ／マウス対応

●セガ
●'93年9月17日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 7.3636

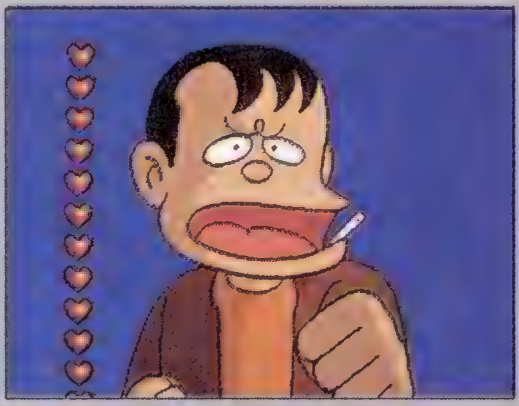
普

ホ〜ホッホッホッ私ですよ私

【解説】TBS「ギミアぶれいく」で放映されていた同名アニメをアドベンチャー化。シナリオは「勇気は損気」等、全3話。声優陣はオリジナルと同じ。パソコン版とも若干違う内容になっている。

【ポイント】音声、グラフィックなど、どれをとってもTVアニメにかなり近い。各シナリオはかなりの分岐があり、話によっては10近い終わり方がある。アイコンのシステムもわかりやすく、他機種と比較しても一番のデキ。だが、コマンド選択後の読み込みがホンの少し長いためテンポを崩し、全体の印象を悪くしている。いい作品だけに残念。

あるシナリオの中には、ゲーム中こんな戦闘シーンに切り替わる場合もある。内容はごく単純なもので奥は深くない。



攻略本	—
裏技	—

モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動！

メディア対応等：メガCD／パスワード

●ビクターエンタテイメント
●'93年9月23日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 —

難 —

猿島は怪しい男がいっぱい!!

【解説】スティーブンソンの名作「宝島」を題材にルーカスアーツ社が開発したオリジナルアドベンチャーの移植。海賊を夢見るガイブラシが、さまざまな人と出会い、冒険するさまを描く。

【ポイント】カーソルによるコマンド選択方式で、誰にでも簡単にストーリーに入り込めるのは良い。海外モノならではの妙なユーモアセンスは、日本語化でさらにいい味が出ている。しかし、カーソルの反応が悪く、読み込み時間がやたら長いのは難。また謎解きが意外と意地悪なので、ゲームのテンポを崩している。シナリオは面白いのだが…。

主要なシーンではこんな画面に変わる。通常画面は止め絵ではなく、操作やコマンドにより、リアルタイムに動くぞ。

攻略本	—
裏技	—

© TELENET JAPAN 1993 ©藤子A・シンエイ・中央公論社・TBS © 1993 SEGA／COMPILE ©1993 LUCAS ARTS ENTERTAINMENT COMPANY. ALL RIGHT RESERVED

ナイトトラップ

メディア対応等 メガCD　コンティニューなし

●セガ
●'93年11月19日発売／8,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点	7.0
読者の評点	—

難

プレイヤーが参加できるB級ホラー

【解説】リアルな取り込み動画で展開するバーチャルシネマ作品。プレイヤーはSCATの一員となり、屋敷の中を8台の監視カメラで同時に探索、徘徊(はいかい)する謎の敵をトラップで捕えていくのが目的。

【ポイント】残酷シーンや下着姿の女性が頻繁(ひんぱん)に登場することで海外で年齢制限を受けた話題作。CD2枚組、90分間という映画1本分に相当する実写動画の映像を収録しており、リアルタイムで8つのシーンが同時進行していく様は圧巻。ただしクリアのためにはイベントを無視してポイントを押さえる場面も多く、面白さも半減するのが難。

ご覧のような下着姿の(?)ギャル達も登場。この感覚はまさに覗きのよう？日本語化してあるのも、うれしい配慮。

攻略本	—
裏技	—

ズーム!

メディア対応等 2M bit　無限コンティニュー

●セガ
●'90年1月13日発売／5,500円
●2人同時、交互プレイあり

本誌の評点	6.75
読者の評点	4.1574

難 —

とにかくアミダー囲むんじゃ

【解説】海外のパソコン作品の移植版。宇宙から来襲した極悪パズル軍団と、陣取りゲームで勝負する。画面のライン上を通過し、マスをすべて囲むと1ステージクリア。アイテムは8種類ある。

【ポイント】ラインをすべて通過すればクリアというシンプルなルールはとっつきやすい。だが、どんなに先へ進んでも単調で変わらない展開や、操作性の悪さが難点。画面の奥へ移動するとキャラクターが見づらくなり、いつの間にかミスになっていたりして腹が立つことも。2人同時プレイも足の引っぱりあいになるだけで、役に立たない。

これが主人公。彼を操作して、悪の宇宙人どもを一掃だ。「カモンボーイ!」の音声がミョーに頭に残る……。

攻略本	—
裏技	【デバッグモード】➡P.161

史上最大の倉庫番

メディア対応等 2M bit　パスワード

●メサイヤ(NCS)
●'90年1月30日発売／5,200円
●1人プレイのみ

本誌の評点	6.25
読者の評点	4.1388

難 —

倉庫を整理し続け250面

【解説】パソコンの古典的名作パズルゲームの移植。倉庫内の指定された場所へ規定の荷物を移動させればクリア。ギブアップリトライ、エディット機能やプレイバック機能などもあり親切。

【ポイント】操作を間違っても、手順を戻せるのが嬉しい。BGMはフュージョンジャズ系で、ゲームに似合ってないが、基本的な操作感覚は普通。あらかじめ数ステージが選べるようになっているので、じっくり遊べる。しかし、かなり古いタイプのゲームシステムなので、すぐに飽きてしまう。膨大なステージ数もヤル気をなくすだけ。

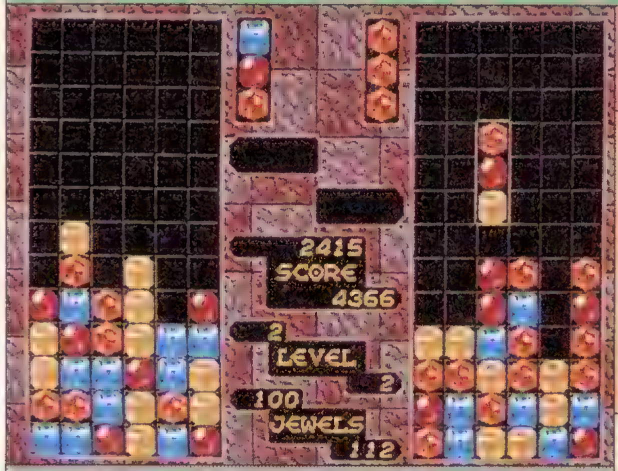
このゲームの主人公はギャルにウケる車を買いたいためにひたすら倉庫で働く。動機は不純だが、結構現実的。

攻略本	—
裏技	—

©1992 DIGITAL PICTORES,Inc. ©1993 SEGA ©DISCOVERY SOFTWARE 1988 INTERNATIONAL,INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA 1989 ©THINKING RABBIT ©NCS 1989

コラムス

メディア対応等　1M bit



●セガ
●'90年6月30日発売／5,500円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点 8.25
読者の評点 7.6177

普

偶然の連鎖が気持ちいいんだわ

【解説】3つずつ連なって落下してくる宝石を積み、同じ色をタテ、ヨコ、ナナメに3つ並べて消していくアーケードパズルの移植版。タイムトライアル、フラッシュコラムスの3つのモードあり。

【ポイント】プレイ感覚やサウンドなど、全体的な移植度は非常に高い。初心者でも、それなりにやっていれば結構宝石を消せるし、偶然に大量連鎖が起きた時の爽快感はやみつきもの。任意に宝石を消すフラッシュコラムスや、タイムトライアルはイマイチだが、1人プレイでも十分楽しめるのが良い。幻想的な音楽もいい味わいがある。

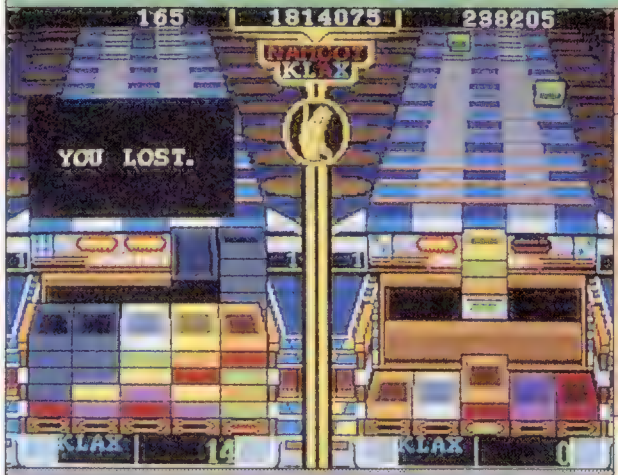
通常モードもパターンがあるから飽きやすいかも？　そうなったら他のモードで息抜きするのがオススメ。

攻略本　──

裏技　【魔法石を2回利用する】
➡P.155

クラックス

メディア対応等　2M bit　無限コンティニュー



●ナムコ
●'90年9月7日発売／4,900円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 5.7302

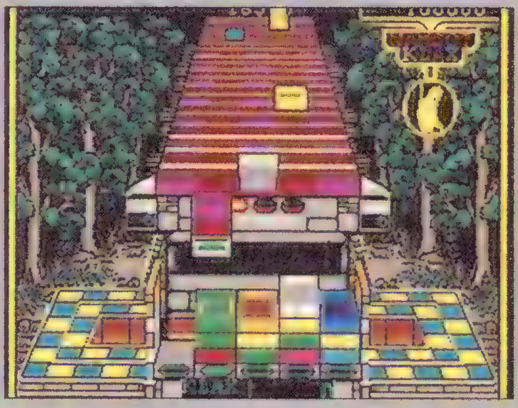
普　──

「あんたはえらい！」で終わり!?

【解説】アタリの同名アーケードゲームの移植版。はるか彼方からやってくるタイルを受け止め、同じ色のものを3つ以上並べて消していくシンプルなゲーム。全100ウェーブ。裏面もある。

【ポイント】背景は多少のバリエーションはあるが、ゲーム自体はかなり単調で、BGMすらないのがさびしい。移植度もやや低く、タイルの動きに不自然な感じがある。全100ウェーブをクリアしてもエンディングがなく、「あんたはえらい！」のひとことで終わるのはヒドイ。対戦プレイは、ブラックタイルの存在のおかげでそこそこ熱い。

脈絡のない背景が、そこはかとない寂しさを増幅する。誰か裏面を最後までクリアする根性はある？

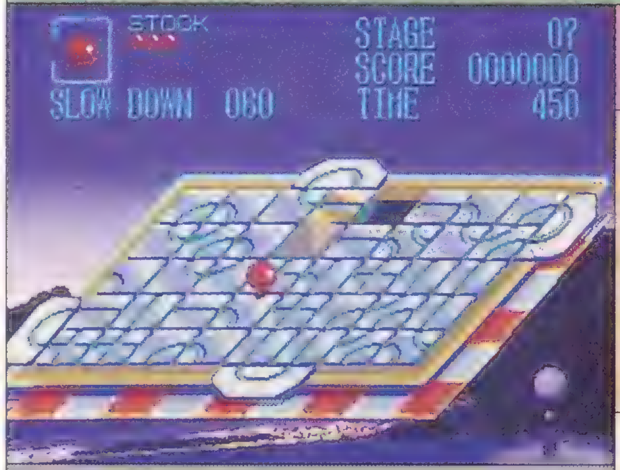


攻略本　──

裏技　【裏クラックスに入る】
➡P.153

JUNCTION

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし



●マイクロネット
●'90年11月18日発売／6,000円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.0
読者の評点 4.4423

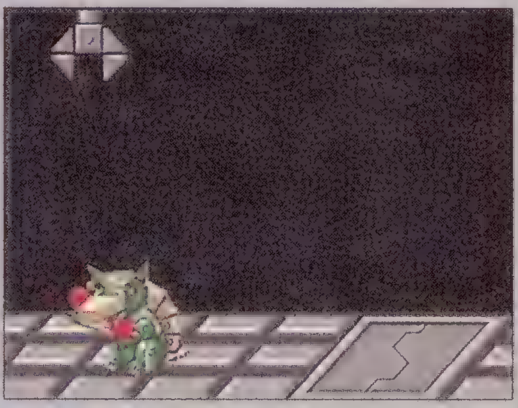
難　──

こんなに厳しくてインカ帝国

【解説】コナミのアーケードゲーム「キューブリック」の移植版。道が刻まれたタイルを動かして、すべてのチェックポイントにボールを通過させると1面クリア。要はチクタクバンバンのゲーム版。

【ポイント】ほとんどのステージにおいてクリア手順がガチガチに決まっているうえ、制限時間も余裕がないため、ミスはまったく許されないのが厳しい。しかもアクション性が高いのに、ポーズをかけると画面が真っ黒になって、ゆっくり考えることもできない。ジャンプ台があったり、50面をどこからでも遊べるのはいいが、やはり単調。

背景ものパターンはそれなりにあるが、ポーズをかけると真っ黒に。こんなデモシーンも今となっては…



攻略本　──

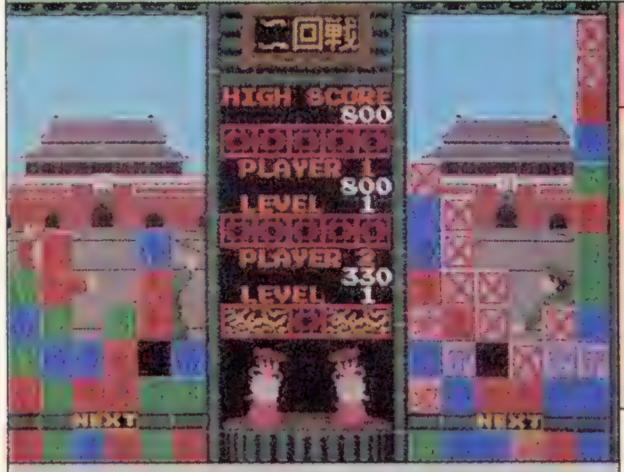
裏技　──

©ATARI GAMES CARP. ／TENGEN INC. ／TENGEN LTD／NAMCO LTD.
©KONAMI 1990 ©MICRONET 1990 Licensed by KONAMI

パズル

メガパネル

メディア対応等



●ナムコ
●'90年11月21日発売／4,900円
●２人対戦プレイあり

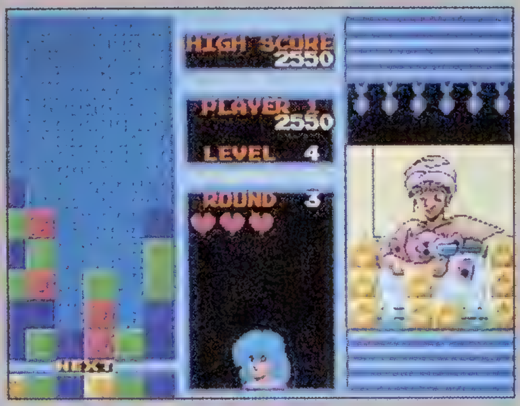
本誌の評点 6.75
読者の評点 6.7559

対戦がひそかに流行中……か？

【解説】フィールドの下からせり上がってくるパネルを15パズルの要領で動かし、同色のものを縦か横に３つ以上並べて消していくゲーム。練習モードと対戦モードの他にピンナップモードがある。

【ポイント】パズルゲームの中では、中毒性は高いほうではないが、わかりやすいルールで誰にでも遊べるのが○。送り込みの条件である４～５個消しができるなら、２人対戦がかなり面白く遊べるはず。練習モードは物悲しいものがあるが、ピンナップモードは全30面をクリアするのはかなり難しい。絵もそれほどエッチじゃないのが残念？

一見「えっち」っぽいが、実際にはあまり色気のないピンナップモード。しかもプレイ中には見ているヒマがない。



攻略本 ——

裏技 【女の子を黙らせる】➡P.175

ヴォルフィード

メディア対応等

●タイトー
●'91年１月25日発売／4,900円
●１人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 6.5436

とにかく地面を囲むんじゃ

【解説】タイトーの同名アーケードゲームのアレンジ移植版。ザコと巨大ボスをかわしながらフィールドをカットして、80%以上の面積を囲むとステージクリア。A、P、Qの３つのモードあり。

【ポイント】ボスの種類がアーケード版よりも減っているが、移植度はまずまずで、Pモード(PCエンジンルール）やQモード（「クイックス」ルール）がついているのはうれしい。単にステージクリアすることは簡単だが、99.99%を狙えるようになると面白くなってくる。微妙な４方向操作が必要なので、ジョイスティックは必携かも。

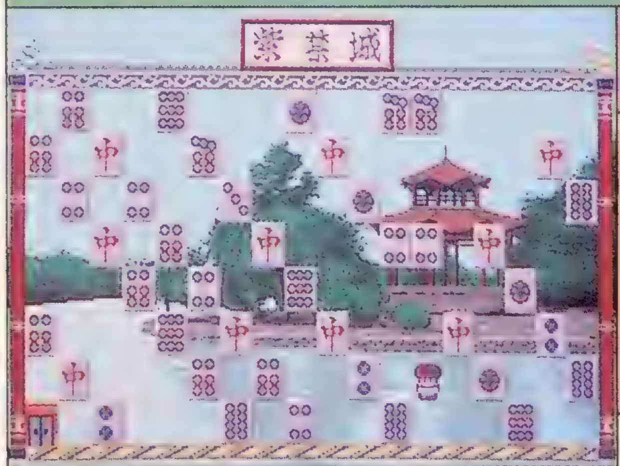
コツをつかめば比較的出せる99.99%ボーナス。これを連続して何回達成させるかが、醍醐味。ボスも多彩。

攻略本 ——

裏技 ——

紫禁城

メディア対応等



●サンソフト
●'91年４月27日発売／6,500円
●１人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 7.4285

チビチビ解くのが正しい在り方

【解説】画面内の牌をズリズリ押して同じものを２個以上くっつけると消滅できる牌を動かし、出口を目指すパズルゲーム。エディット機能でオリジナル面も作れる。全100面＋α。

【ポイント】どうにもならないほど難しい面はなく、やる気を損なわない中毒性がある。また、裏面と併せて200以上もの面があるうえに、面を自作できるので、結構末長く遊べるのも良い。４種類から選択できる牌と背景の絵柄はきれいだが、途中の面で詰まるとキツイ。モデム通信は自作面データのやりとりしかできないので、実用性は低い。

行き詰まったら違う背景に切り替えてみると、気分が変わっていいかも。ほのぼのしたウサギなんかどう？

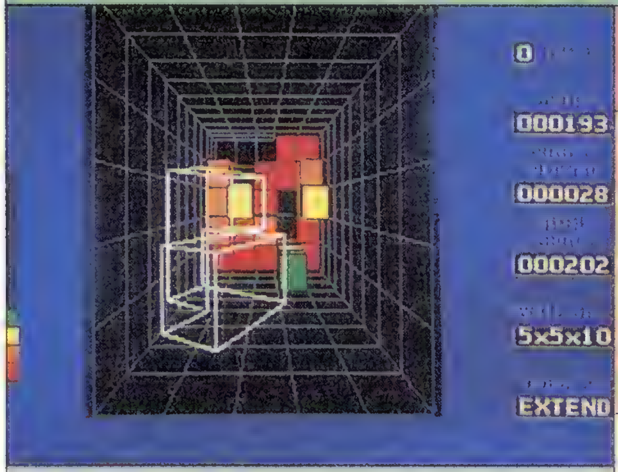
攻略本 ——

裏技 【裏面の存在を知っているか？】➡P.157

©1990 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©TAITO CORP. 1991 ©1991 SUNSOFT ©1990 スキャップトラスト

ブロックアウト

メディア対応等　1M bit　無限コンティニュー



●セガ
●'91年11月1日発売／6,000円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　6.5
読者の評点　5.8641

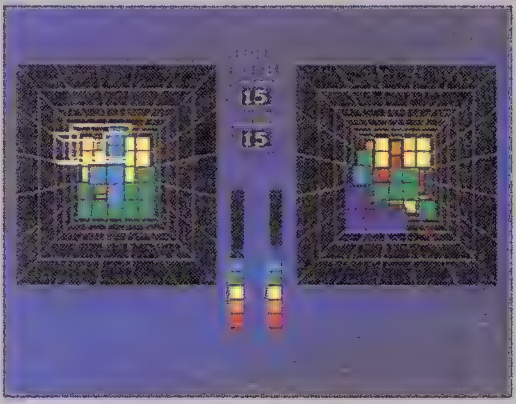
難　——

頭の中で立体感覚が育ちます!?

【解説】海外パソコンゲームの移植。筒型のフィールドに様々な形の立体ブロックを落としていき、同じ高さに隙間(すきま)なく積んでその段を消していく。一言でいえばテトリスの3D版。レベルは11段階。

【ポイント】テトリスにハマった人にオススメ。ワイヤーフレームで描かれたブロックの判別には慣れが必要だが、ブロックを思い通りに回転できるようになると高度なプレイが楽しめる。またゲームの設定を細かく調整できるので、いろいろ楽しめて良い。対戦プレイはフィールドが狭いため盛り上がりに欠けるのと、画面が地味なのは難点。

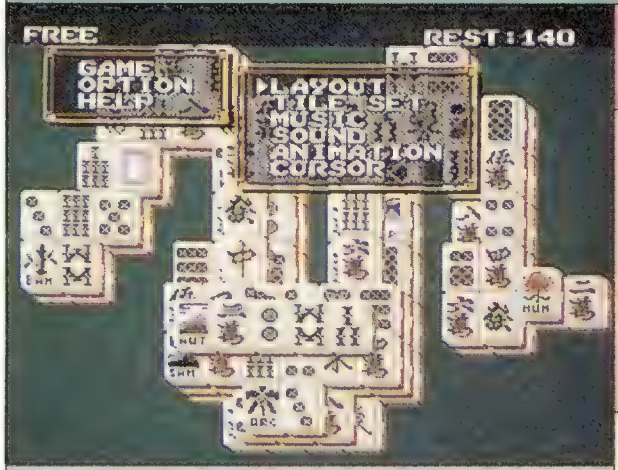
2人同時プレイは同じブロックが落ちてくる。高得点を狙って高く積みすぎると、ブロックが回らず危険だ。



攻略本　——
裏技　——

ドラゴンズアイ プラス上海III

メディア対応等　2M bit　コンティニューなし



●ホームデータ
●'91年11月2日発売／5,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　6.75
読者の評点　7.3333

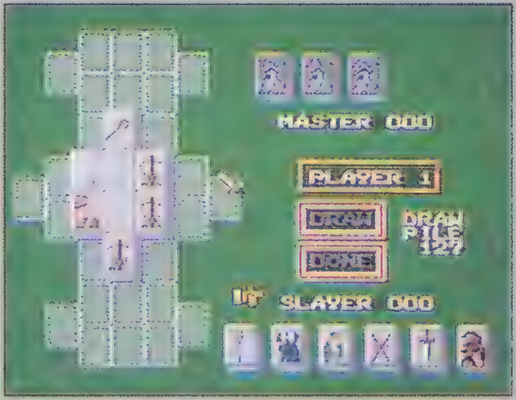
普　——

パズルの定番にプラス1のモードが

【解説】麻雀牌を使ったおなじみのパズルゲームに、虎や羊などの新型の配列の山ができ、ドラゴンズアイという対戦型のモードもついたお得品。見えてる牌の組み合わせを全部消せればクリア。

【ポイント】時間制限がないため、じっくり考えられるのは親切で良い。手詰まりをなくすシャッフルなどの機能もあるので、詰まって解けない悔しさもなくてすむ。ただし、面クリア後のグラフィックは他機種版と比較するとやや劣るのが難。ドラゴンズアイは勝敗が運にも左右されるので、1人プレイ、2人対戦ともにあまり面白味はない。

片方は牌を取り、もう片方は牌を積んでじゃまをする。ドラゴンズアイは、先に手詰まりになったほうの負けだ。



攻略本　——
裏技　【トーナメントでヘルプを使用】 ➡P.168

レミングス

メディア対応等　8M bit　パスワード

●サンソフト
●'92年11月20日発売／7,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点　6.25
読者の評点　7.3

普　Good

レミングの細かい動きに注目

【解説】海外のパソコン作品の移植版。歩くことしか知らないレミング(ネズミの一種)達にいろんな命令を与えて出口まで導くのが目的。メガドラオリジナル面あり。対戦モードは助けた数を競う。

【ポイント】レミング達を直接操ることはできないが、いろいろな技を発見し、各面をクリアしていくのが楽しい。発売時期上、マウスに対応してないのは残念だが、パッド操作にもうまく対応している。攻略本(他機種版のものでもほぼ通用する)がないとハマりやすいことや、サウンド関係がやや劣るのは難点だが、移植度は及第点のデキ。

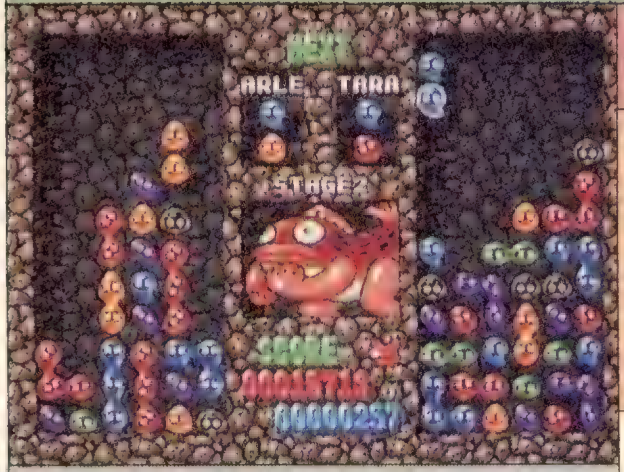
これがメガドラオリジナルの「へべれけ」面。難易度は低めで、メガドラユーザーへのほんのサービスという感じ。

攻略本　——
裏技　——

©1991 LOGICAL DESIGN WORKS,INC. AND ELECTRONIC ARTS © 1991 MEDIAGENIC CORP. ©1991 HOME DATA CORP. ©1991 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©1992 SUNSOFT

ぷよぷよ

メディア対応等　4M bit　無限コンティニュー



●セガ
●'92年12月18日発売／4,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点	8.75
読者の評点	9.0032

普

主役はカーバンクル？

【解説】同名アーケードゲームの移植版。同色のぷよ(ブロック)を縦か横に4つ以上つなげて消滅させていく。開発はコンパイルで、ゲーム中には同社のRPG「魔導物語」のキャラが登場する。

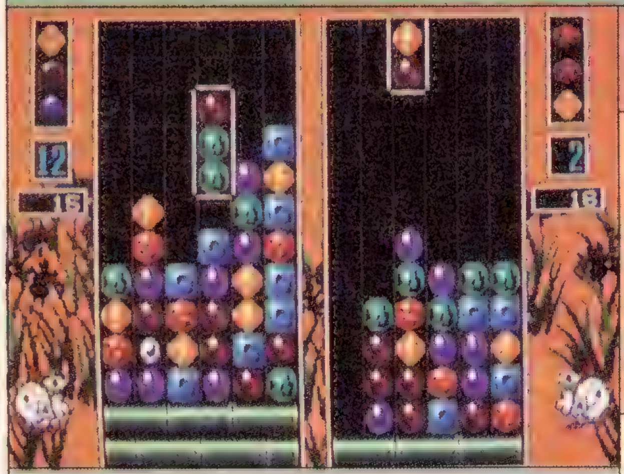
【ポイント】基本的に落ちモノパズルだが、ぷよぷよの感触と大きな連鎖消しを完成させた時の快感とがあいまって、ハマればやみつきの面白さがある。ゲームの基本の連鎖消しも、戦略性が高く、対戦の奥深さもかなりある。とことんモードだけはイマイチ人気がないが、アーケードからの移植度は高いので◎。でも音声が3つだけなのは残念。

1人モードでは全13人の相手と戦う。とぼけた個性のキャラクターは、すべて「魔導物語」のものだ。

攻略本	小学館⑥➡P.146
裏技	【サウンドテスト】他 ➡P.171

コラムスIII 対決！コラムスワールド

メディア対応等　4M bit　制限コンティニュー



●セガ
●'93年10月15日発売／6,800円
●5人まで対戦プレイ可能

本誌の評点	7.25
読者の評点	—

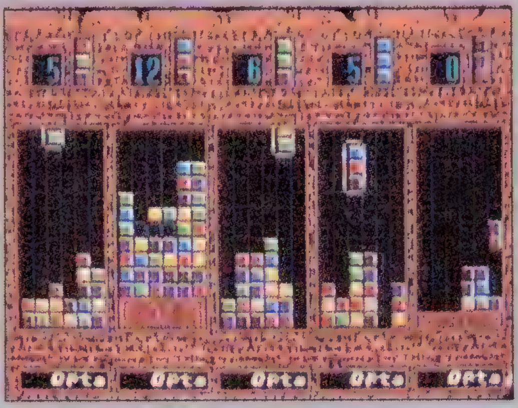
難

便乗ゲームだなんて思うなよ

【解説】アーケードゲームの「コラムスII」にもあった対戦要素をさらに進歩させ、新しいフィーチャーを加えたもの。2人対戦、2対2の対戦、2対1の対戦、4～5人対戦など、モードは豊富。

【ポイント】対戦プレイがメインなだけあって、いずれのモードもよく練られている。大連鎖をしても1度に送り込めるブロックに上限があるので、粘りがきくのもうれしい。画面がモノクロや逆さまになる毒ブロックの存在も対戦の面白さを高めている。ただし、1人プレイモードは敵キャラのセンスが悪く、面白みに欠けるのが難点。

画面が見づらいのは事実だが、異様に盛り上がる5人同時対戦。全般的に音楽のノリが軽くなったのは時代の流れ？



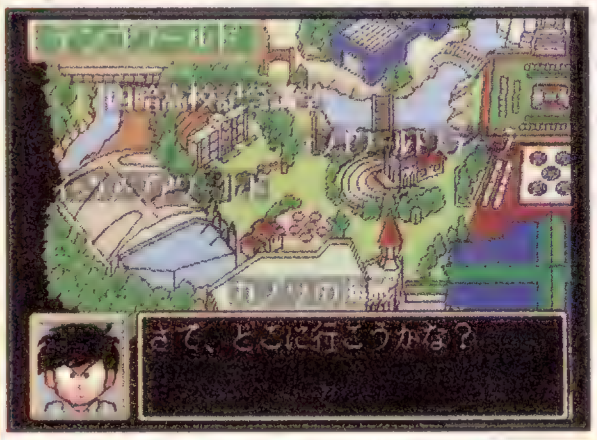
攻略本	—
裏技	—

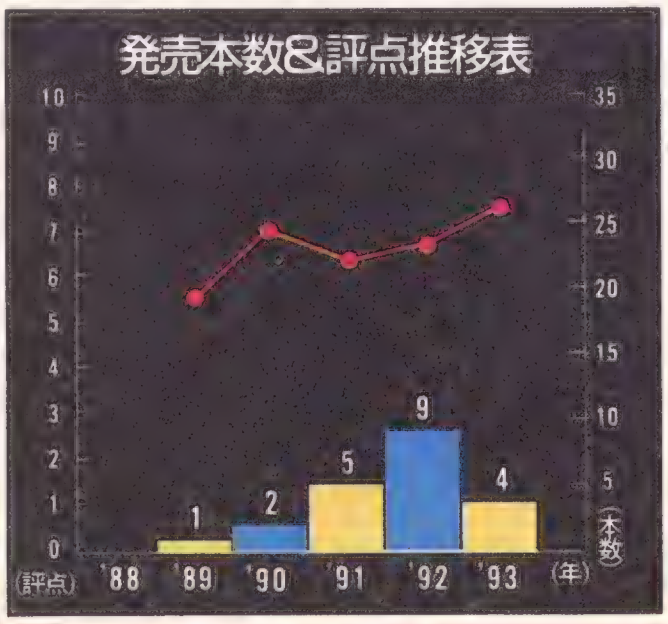
テーブル他

TABLE & ETCGAMES

21本
全ソフト比率 5.5%

メガドラ初期からイマイチ伸びてなかったジャンルが、このテーブル系。もっと定番がほしい？





読者レーステーブル他部門ベスト5

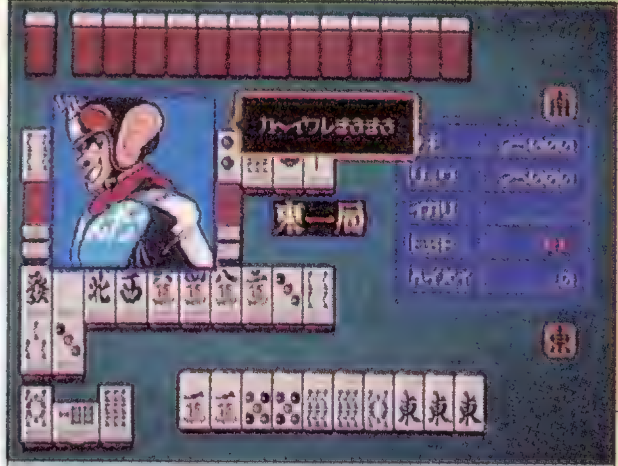
順位	タイトル	評点	メーカー／発売日	掲載
1	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編	8.9813	ゲームアーツ／'92・12・18	➡P.134
2	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	8.1912	ゲームアーツ／'90・12・14	➡P.131
3	デビルクラッシュMD	8.0819	テクノソフト／'91・10・10	➡P.136
4	カプコンの クイズ殿様の野望	7.9657	シムス／'92・12・25	➡P.135
5	SEGA CLASSIC	7.4766	セガ／'93・4・23	➡P.137

全ソフト平均	6.7498

©SEGA／COMPILE 1992 ©1993 SEGA

マージャンCOP竜 白狼の野望

メディア対応等：2M bit／パスワード



●セガ
●'89年12月24日発売／5,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.75
読者の評点 5.5085

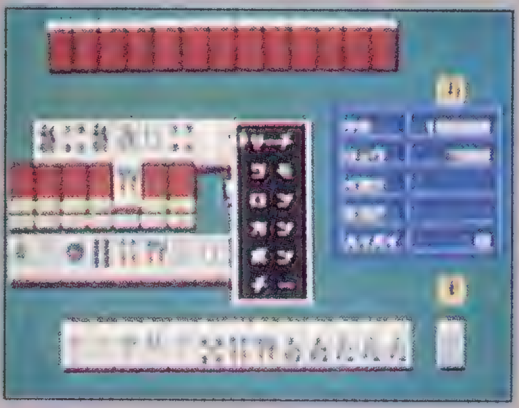
易 ―

説明書を作ったのはどこでしょう

【解説】アーケードゲームの脱衣麻雀「スケバン雀士竜子」のシステムだけを移植したゲーム。ポイントをためるとツミコミ技を使うことが可能。初心者向けのアドバイスモードつき。

【ポイント】プレイヤーの麻雀の腕はあまり関係なく、相手がインチキツモをする前にツミコミ技で勝つことが中心となっている。いちおうフリー対戦モードもついているが、純粋に麻雀を楽しみたい人は他の作品を選んだほうが無難。イロモノ的なキャラクターのセンス、清一クイズモードもイマイチ。1人モードもクリアしたら飽きる。

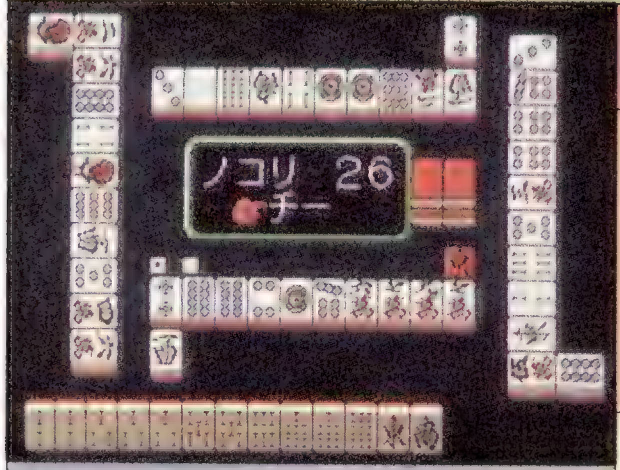
アドベンチャーゲーム風のモードもあるが、結局は麻雀対戦でカタをつける。ちなみに説明書を作ったのはBEメガ。



攻略本	JICC 出版局① ➡P.145
裏技	【サウンドテスト】 ➡P.173

TEL・TELまあじゃん

メディア対応等：2M bit／パスワード／モデム対応



●サンソフト
●'90年6月8日発売／5,800円
●2人対戦プレイあり（要モデム）

本誌の評点 6.5
読者の評点 5.8208

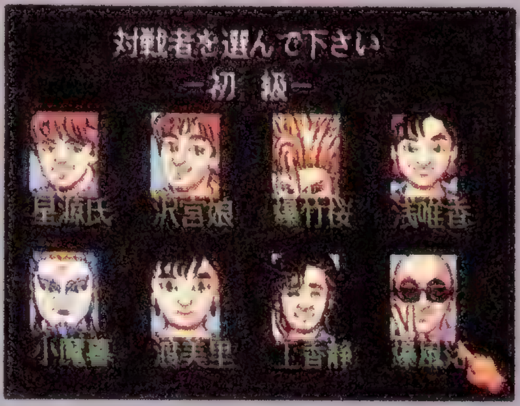
普 ―

目指せ麻雀十段！

【解説】シャノワールの「麻雀悟空」をベースにキャラクター性を追加したオリジナル麻雀ゲーム。モデムを使用して通信で対戦麻雀ができるのが特徴。実力アップを目指す昇段試験もある。

【ポイント】モデム対応第1弾として期待は大きかったが、1局あたりの所要時間はTELスタ以上になることが多く、実用性は低い。だが、ゲーム自体の思考ルーチンは各機種で実績のある「悟空」だけに安心感があり1人プレイ時の昇段試験も達成感があっていい。モデムの利用者は、もはやないに等しいが、1人で遊んでも十分楽しめるデキ。

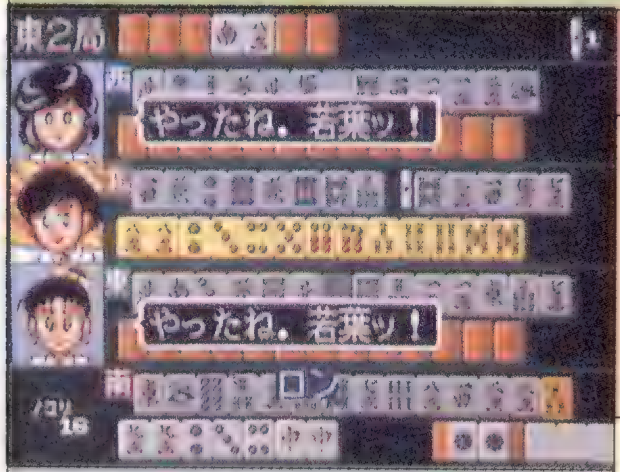
いろんな麻雀ゲームのお手本となっている「麻雀悟空」のメガドラオリジナル版。COMは芸能人もどきなど多彩。



攻略本	JICC 出版局① ➡P.145
裏技	【スタッフロール他】 ➡P.168

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

メディア対応等：4M bit／パスワード



●ゲームアーツ
●'90年12月14日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 7.25
読者の評点 8.1912

普 Good

バカよ！　まさに麻雀バカ！

【解説】パソコンはおろか、家庭用ゲーム機のほとんどを制覇した、おなじみの麻雀ゲームのメガドラ版。片山まさゆきの同名コミックから、ユニークな人物が多数登場する。モードは3種類あり。

【ポイント】原作に登場する雀士の打ち筋やツキ、そして個性がそのまま再現されているのがうれしい。基本的なルールを教えてくれる麻雀道場モードも親切で、初心者の入門用にも最適。思考時間がやや長めだが、フリー対戦でも末長く遊べる。ストーリーモードのエンディングや、ゲームオーバーで咲き乱れるツカンポの花は必見？

麻雀道場モードは初心者にもうれしいモードだ。ゲーム中には「スーパーヅガン」のメインキャラも登場するぞ。

攻略本	―
裏技	【サウンドギャラリー】他 ➡P.152

©SEGA 1989 ©SUNSOFT 1990 ©片山まさゆき／講談社／ヤングマガジン ©1990 GAME ARTS ©YELLOW HORN

テーブル

雀偵物語

メディア対応等：8M bit／パスワード

●RENO日本テレネット
●'91年3月29日発売／8,400円
●1人プレイのみ

本誌の評点 **6.5**
読者の評点 **6.8425**

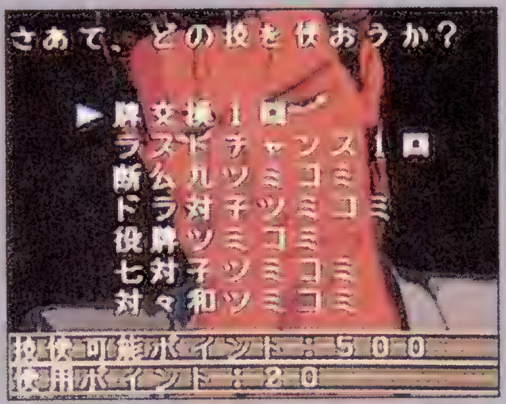
易 ―

脱衣麻雀じゃないのココロ

【解説】PCエンジンからの移植。私立探偵の主人公が麻雀の腕を利用して依頼された事件の究明に乗り出すハードボイルド(?)な麻雀アドベンチャー。対戦相手は美少女ぞろい。脱衣要素はない。

【ポイント】容量のほとんどを費やしたと思われるグラフィックは、そこそこアニメーションで動き、健全なお色気が楽しめる。麻雀対戦の部分は、ツミコミ技重視の内容なので、純粋な麻雀ゲームとして見ると面白みはあまりない。その気になれば、買った日にクリアできてしまう内容の短さも難点。価格の分だけ遊べる内容ではない。

これが主人公。ちなみにプールや体育館に雀卓を設置して本当に対決するのだろうか？　だとしたら異様な光景だ。

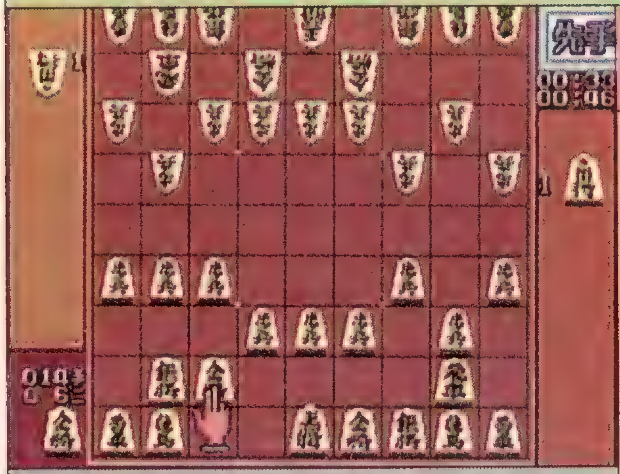


攻略本 ―

裏技 【相手の牌が見える】➡P.159

将棋の星

メディア対応等：2M bit



●ホームデータ
●'91年10月31日発売／6,700円
●1人プレイのみ

本誌の評点 **6.0**
読者の評点 **6.5102**

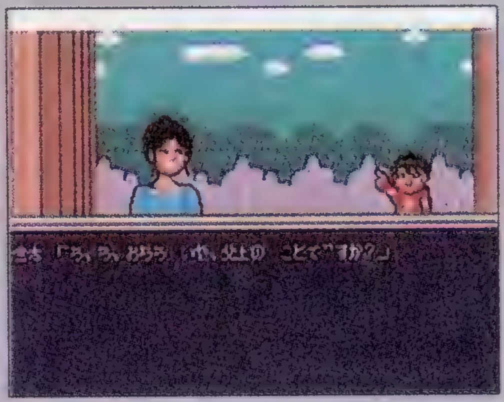
普 ―

ちゃんと真面目に将棋しようよ

【解説】現在、メガドライブ唯一の将棋ソフト。「巨人の星」をパロっており、アイテムなどが使えるアドベンチャーモードと、5級～初段までの6段階の強さを選んで打てる本将棋モードがある。

【ポイント】とりあえず本将棋モードについては処理速度、コンピュータの強さともに意外と強く及第点。しかし、アドベンチャーモードのデモはセンスが悪く、シラけるギャグをダラダラと見せられるのは苦痛に近い(笑)。盤面を180度回転させるインチキアイテムの類は、使わなければそれまでだが、将棋の緊張感を壊してしまうかも。

行方不明の父を探すため、母に厳しい将棋教育をされた主人公。デモもそうだが、説明書もかなりふざけている。

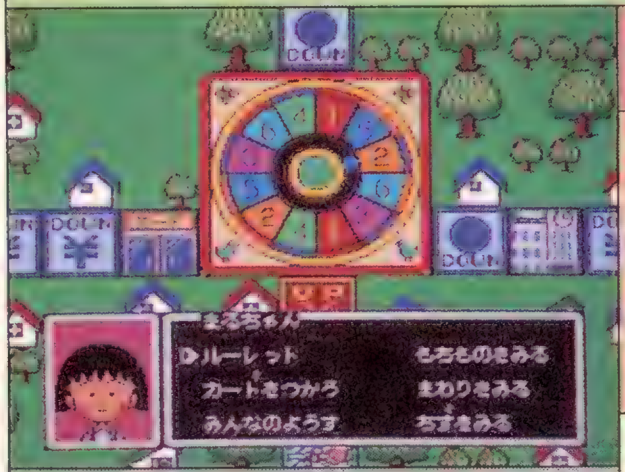


攻略本 ―

裏技 ―

ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

メディア対応等：4M bit



●ナムコ
●'92年1月14日発売／6,000円
●4人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 **6.25**
読者の評点 **7.0082**

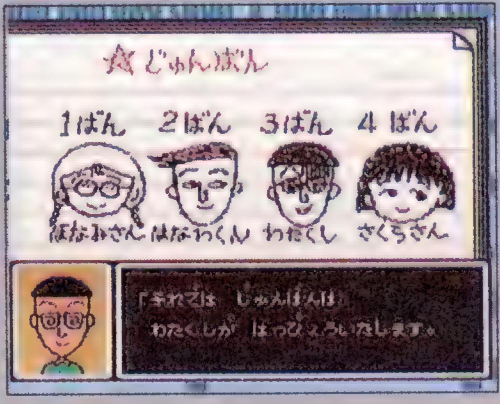
普 ―

やっぱ4人でやらにゃあ

【解説】同名の人気コミックをすごろくゲーム化したもの。おなじみの4人が町内の名所などをまわって、買い物競争をする。いろいろな効果をもつカードや、イベントの類も用意されている。

【ポイント】原作の持ち味をうまく表現したグラフィックや、独特のセリフまわしなどはいい感じ。使えるキャラが4人しかいないのは残念だが、その他のサブキャラはイベントで登場してくる。流行が去った今となっては時期ハズレっぽいが、3～4人プレイはなかなか盛り上がる。ただし、1人で遊ぶと逆にむなしくなるので接待向けに近い。

ゲーム開始前に見れる順番図はなかなか味がある。ちなみに行く場所は99まで設定できるが、5～6で飽きる？



攻略本 ―

裏技 【サウンドテスト】➡P.167

テーブル

©TELENET JAPAN　1990／©ATLUS　1990　©1991　HOME DATA ©さくらももこ／㈱さくらプロダクション・日本アニメーション 1991 © 1991 NAMCO LTD.

ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！

メディア対応等 4M bit

●セガ
●'92年8月7日発売／4,800円
●4人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 5.75
読者の評点 5.9111

普 ——

懐かしすぎて、う〜んガバチョ

【解説】懐かしのTV番組をボードゲーム化。ガバチョ、とらひげ、はかせ、サンデーの4人のキャラ達が、ひょうたん島の大統領を目指し、各地で選挙遊説を展開する、すごろく形式のゲーム。

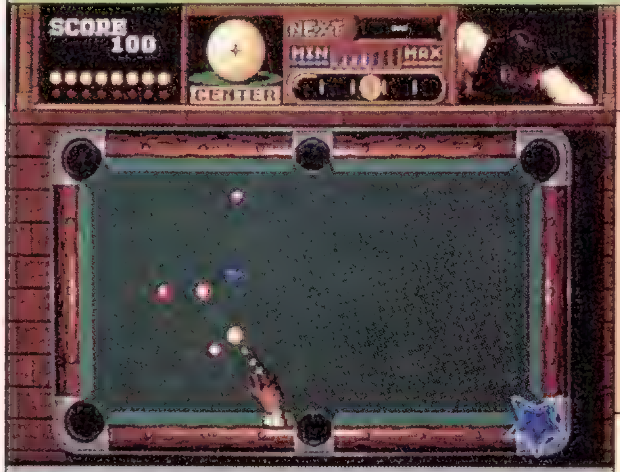
【ポイント】グラフィックがキッチリしており、とりあえず、誰でも気軽に何回でも遊べる内容なのはいい。また、選挙という題材も、このテのものでは変わっていて面白い。番組を見ていた人は懐かしさもひとしおだが、知らない人はちょっとなじみにくいかも。展開がめまぐるしく変わるわりに盛り上がりに欠け、全体的に単調なのは難。

人形劇風に展開するデモもコミカルで懐かしさいっぱい。知らない人も多いキャラだが、誰でもすぐに親しめるぞ。

攻略本	——
裏技	——

サイドポケット

メディア対応等 8M bit コンティニューなし



●データイースト
●'92年12月11日発売／7,800円
●2人対戦プレイあり

本誌の評点 6.75
読者の評点 7.5

難 ——

球を棒で突いてカップイン

【解説】データイーストの同名アーケードゲームを忠実に移植。モードはストーリーモードとテクニカルショットモードの2つ。テクニカルでは特殊なショットで様々なテクニックが楽しめる。

【ポイント】移植度はかなり高いが、ストーリーモードはコンピュータが強すぎて進めず、テクニカルショットとともに難易度は高い。また、ボールの動きや反射角がやや非現実的で、画面的にも球の厚みが読みにくいのは残念。BGMの雰囲気はそれなりに良いが、使い回しが多く飽きやすい。マッセもできるが、プレイでの実用性は低い。

各シーンに挿入されるビジュアルは、なかなか美しくていい雰囲気を出している。でもゲームとはあまり関係ない。

攻略本	——
裏技	【ボーナスゲーム】 ➡P.155

パチンコクーニャン

メディア対応等 8M bit パスワード

●ソフトビジョン
●'92年12月18日発売／8,500円
●1人プレイのみ

本誌の評点 5.5
読者の評点 5.7

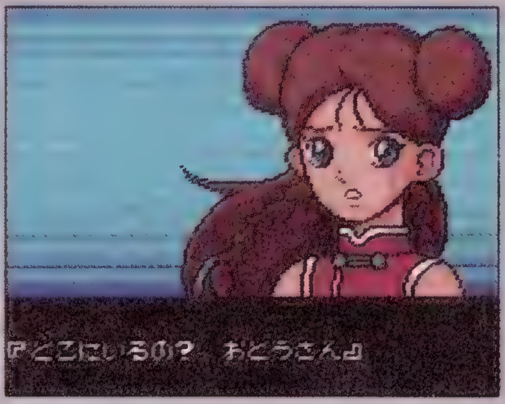
普 ——

う〜ん、ヨコハマパチパチ中華街

【解説】メガドラ初のパチンコシミュレーションゲーム。打ち止めた台数に応じてイベントが発生し、ストーリーが進むようになっている。攻略する街は5つ。パチンコ台は全部で10種類ある。

【ポイント】ワケのわからないストーリーはイマイチ興ざめだが、とりあえずパチンコ部分の作りはしっかりしており、パチンコ台の釘を調べるという基本部分もある。グラフィックが大味で、それぞれの街のパチンコ台の打ち止め規定台数をクリアするために、膨大な時間がかかるのも不親切。台の種類が少なく、効果音もいま一歩のデキ。

これが主人公の女の子レンちゃん。名前が"連チャン"とは一本取られた感じだ。生き別れのお父さんはいずこ？



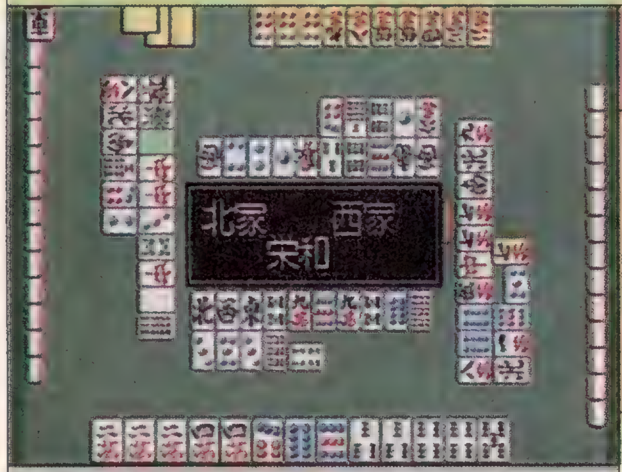
攻略本	——
裏技	——

© 1993 SOFTVISION © 井上ひさし／山元護久・ひとみ座・NEP ©1992 SEGA ©1992 DATA EAST CORP.

テーブル

雀皇登龍門

メディア対応等：8M bit／バックアップ5コ／マウス対応



●セガ
●'93年11月5日発売／6,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.25
読者の評点 ——

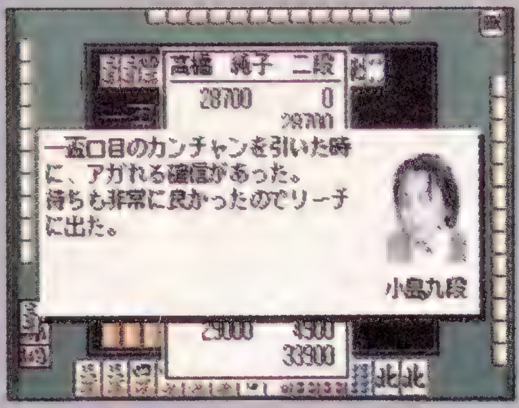
難 ——

あなたならどうする?

【解説】パソコンで発売され好評だった、日本プロ麻雀連盟公認ゲームの移植。練習モード、勝ち抜き戦、昇級試験の他、プロの対局を観戦するモードなど本格的な麻雀を学べる。登録は5人まで。

【ポイント】家庭用麻雀ゲームによくある卑怯(ひきょう)な技やルーチンなどは一切なし。この遊びのなさがいかにも日本プロ麻雀連盟公認だが、点数計算も覚えられるし、プロのアドバイスを見て自分の実力をはかれるのはグー。牌が見にくいとか、始めるまでの登録がめんどうなど気になる点もあるが、実際に卓を囲むのが好きな人には絶対オススメ。

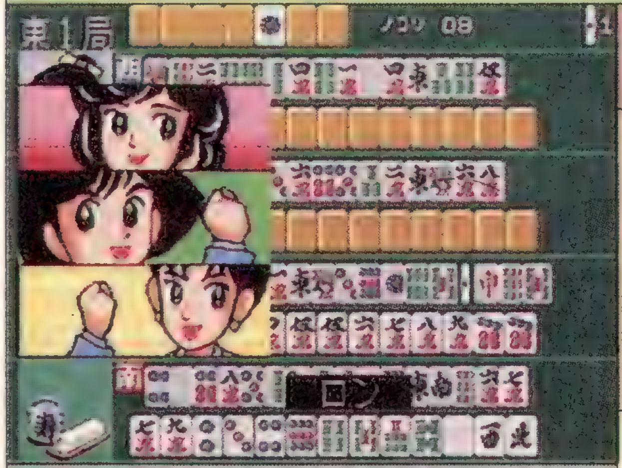
初心者のために、ゲーム中に小島武夫プロなどにアドバイスもしてもらえる。プロと同じ考え方が出ればうれしいぞ。



攻略本 ——
裏技 ——

ぎゅわんぶらぁ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編

メディア対応等：メガCD／バックアップ4コ



●ゲームアーツ
●'92年12月18日発売／7,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点 8.0
読者の評点 8.9813

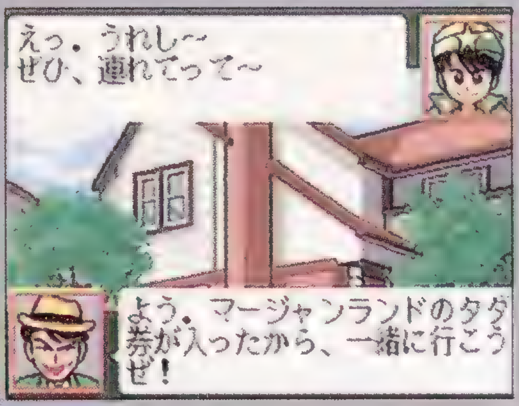
普

全員の拡大画面を見るのは大変

【解説】メガドラの「ぎゅわん自己」シリーズの2作目。前作より処理速度をアップさせている。主人公を2人から選択するストーリーモードの他に、デート麻雀モード、フリー対戦がある。

【ポイント】東京ディズニーランドのアトラクションをパロった演出や、総勢50以上の登場人物は圧巻。全員が拡大画面で動いたり、バリバリしゃべるのもスゴイ。ストーリーモードなどで遊べるカジノパレスが、おまけにしては豊富な内容で面白い。読み込みがうっとうしいのは仕方ないとしても、初心者向けのモードはほしかったところ。

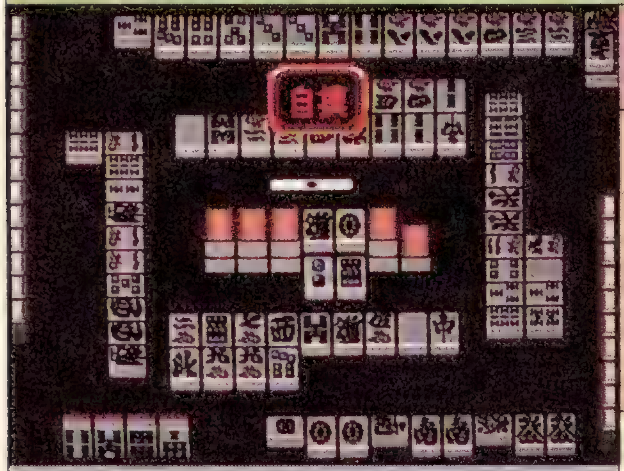
プレイするたびについつい飛ばさずに見てしまうデモ。意外と凝った作りだったりする。セリフもバッチリ。



攻略本 ——
裏技 【便利な機能の数々】➡P.152

雀豪ワールドカップ

メディア対応等：メガCD／バックアップ1コ



●ビクターエンタテイメント
●'93年8月27日発売／8,200円
●1人プレイのみ

本誌の評点 6.5
読者の評点 7.6

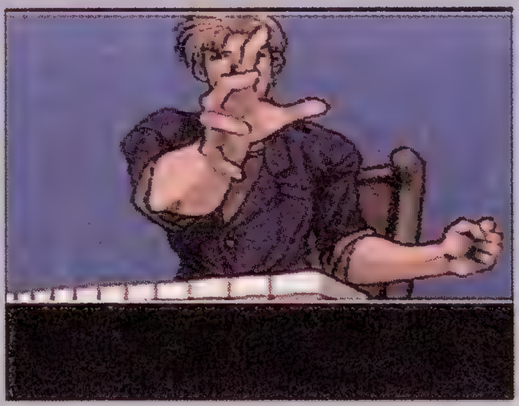
普 ——

今度はお前がローリングストーン

【解説】パソコンの「雀豪」シリーズをパワーアップした本格的麻雀ゲーム。4人のキャラを登録し、その打ち筋のクセを学習させることもできるうえ、そのキャラと対戦も可能。ライバルは88人。

【ポイント】パソコンで十分実績のある作品なので、麻雀自体はオーソドックスで真面目に作られており、思考ルーチンも正統派。だが、牌が見にくく、しゃべりもないのは地味で寂しいし、88人いる対戦相手もほとんど個性がない。セーブが1つで、友達とデータを交換しあえないのも残念。学習機能もイマイチな感じ。

最近では珍しい真面目さがあり、理不尽なツモもない。一応こんなビジュアルシーンもあるけど、構図がヘン?



攻略本 ——
裏技 ——

©1993 GAME ARTS ©1993 SEGA ©片山まさゆき,講談社 ©1992 GAME ARTS,YELLOW HORN ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC. ©1993 ORPHECK,INC.

パーティークイズ MEGA Q

メディア対応等：8M bit／制限コンティニュー／タップ対応

●セガ
●'93年11月5日発売／6,800円
●5人まで対戦プレイ可能

本誌の評点 7.25
読者の評点 ―

難：―

ハワイ旅行に行けたらいいのに

【解説】TV のクイズ番組を徹底的にパロディ化。「目で見る早押しクイズ」、「ペーパークイズ」等、7つのクイズが楽しめるモードの他、予選から楽しめる「TV だ！MEGA－Q」もある。

【ポイント】セガタップを使用した最大5人プレイはかなり愉快(ゆかい)。問題数もカートリッジにしてはかなりあり、電源を切らない限り何度遊んでもダブらない。出題ジャンルも過去のクイズゲームにありがちなオタク問題でなく普通の人でも解ける内容になっている。また TV 番組を意識した演出も楽しい。でも、1人用でのCOMの強さは卑怯(ひきょう)。

実際のクイズ番組をかなり意識した作りになっているのが特徴。合間にはこのようなセガのCMが入ったりする。

攻略本	―
裏技	―

クイズスクランブルスペシャル

メディア対応等：メガCD／制限コンティニュー

●セガ
●'92年5月29日発売／6,800円
●2人同時プレイあり

本誌の評点 5.75
読者の評点 5.8805

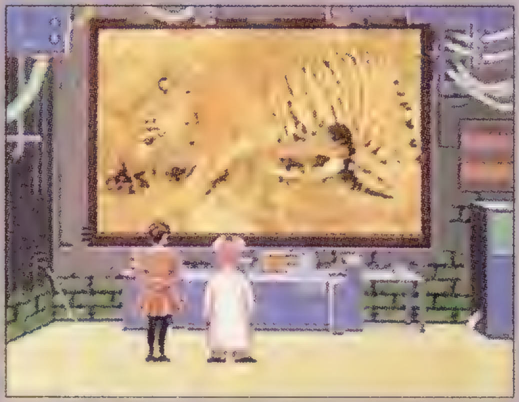
普：―

出題者の年齢って40代じゃない？

【解説】不完全な発明によってワープしてしまった博士と助手が、研究所に帰還するためのエネルギーを得るためにクイズを解いていく。途中には2種類のボーナス面もある。問題数は約4,000。

【ポイント】ゲームシステムが普通すぎるうえに、ボーナス面などのイベントに魅力がないので、わりと簡単に飽きやすい。クイズゲームの命である問題も、出題傾向が昔のスポーツや事件に偏(かたよ)っているため、今の子には解く面白味はあまりないかも。動物の実写取り込み動画はなかなかリアルだが、「クイズを出しタイガー」などのギャグはイマイチ。

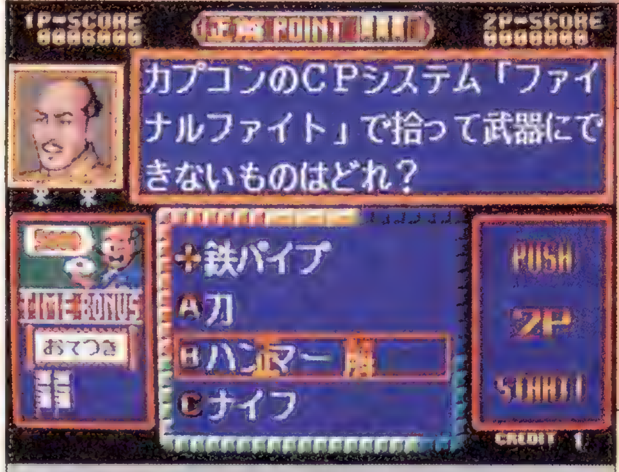
虎とかはカッコいいから許せるけど、ワニの実写動画は悪趣味？　くだらんギャグを言うデモもかんべんして？



攻略本	―
裏技	―

カプコンのクイズ殿様の野望

メディア対応等：メガCD／制限コンティニュー



●シムス
●'92年12月25日発売／7,800円
●2人同時、対戦プレイあり

本誌の評点 7.25
読者の評点 7.9657

普：Good!

4000問もあるから飽きないよ

【解説】カプコンの同名アーケードゲームの移植版。全4,000題ものクイズがすべて音声で出題される。オリジナル要素として、おみくじ、やぶさめ、杯当てなど、5種類のイベントが加わっている。

【ポイント】問題の傾向に偏りがなく、幅広い年齢層が遊べるのがうれしい。たまに同じ出題がされることもあるが、すべての問題が鮮明な音声で出題されるのはスゴイ。また、2人対戦モードは早押しがかなり熱く、盛り上がれる。ただし1人プレイのモードは、最後までクリアするのに時間がかかりすぎ、展開が単調になりがちなのは残念。

クレジットを増やしたりジャンルセレクトができたりと、いろいろラッキーなことが起こるイベントの数々。

攻略本	―
裏技	【イベントだけで遊べるモード】 ➡P.151

©CAPCOM 1991 Reprogrammed Game ©1993 SEGA ©SIMS 1992

超闘竜烈伝ディノランド

メディア対応等 4M bit 無限コンティニュー

●ウルフチーム
●'91年8月9日発売／6,800円
●2人交互プレイあり

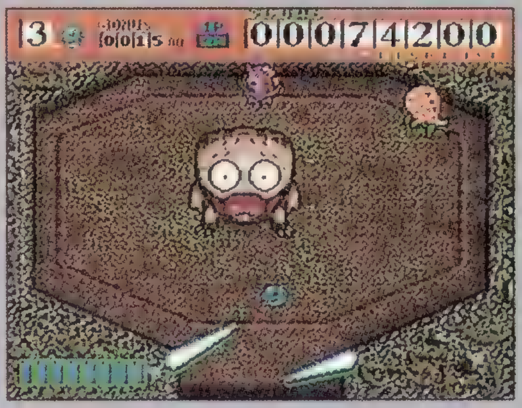
本誌の評点 5.5
読者の評点 3.7674

これではコリントゲーム⁉

【解説】各ステージのボスを倒し、さらわれたメス恐竜を助けるという面クリアタイプのピンボールゲーム。各面に登場するフィーチャーはすべて恐竜で構成され、主人公もボールとなって転がる。

【ポイント】キャラクターの面白さ以外、ピンボールの面白さを決定する要素が全体的に不足している。ボールのスピードやフリッパー弾き(はじ)きの爽快感をはじめ、ヤクモノ、ボーナスゲームのアイデアもおざなりで残念。盤面のスクロールもカクカクしていて、目が疲れるのも難点。恐竜というアイデアは悪くないが、全面的に爽快感がない感じ。

主人公ディノがビー玉のようなボールになって登場する。キャラもイマイチかわいくないし、う〜んって感じ？

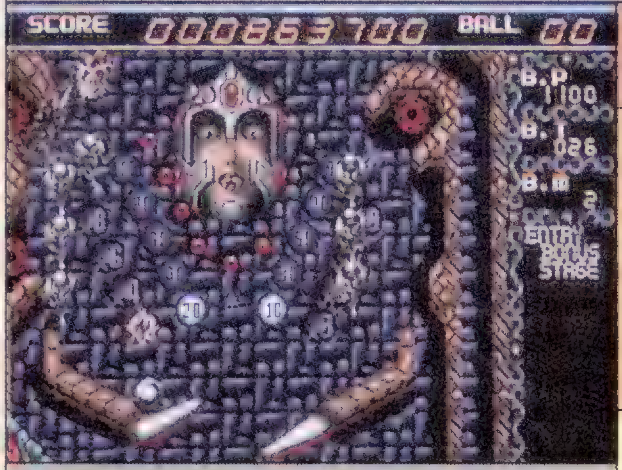


攻略本 ——

裏技 【カラーパターンを表示させる】➡P.167

デビルクラッシュMD

メディア対応等 4M bit パスワード



●テクノソフト
●'91年10月10日発売／6,800円
●2人交互プレイあり

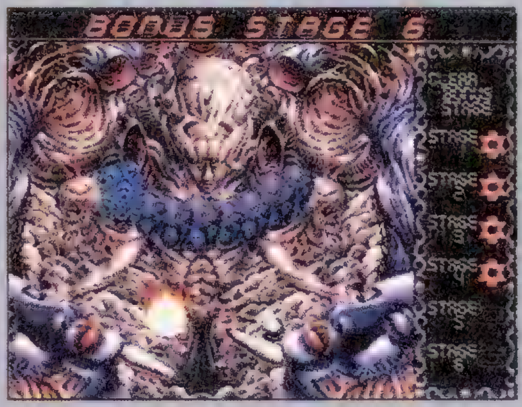
本誌の評点 7.25
読者の評点 8.0819

エイリアンの次はデビルです

【解説】PCエンジンで人気を博したピンボールゲームをテクノソフトが移植。移植の際にはオリジナルステージを加えてある。台ゆらしやティルトもあり、本物のピンボールさながらにリアル。

【ポイント】基本的な移植度は問題ないデキだが、PCエンジン版よりも画面が細かく絵も洗練されており、ボールの動きもより本物らしくなっているのがいい。また、ボーナスステージにオリジナル面が加わって数が多くなったのもうれしい。BGMもノリが良くテンポもよい。後半は点数稼ぎになり飽きやすいが、パスワードがあるので便利。

これがメガドラオリジナルのボーナスステージ。もともと面がやや少なめだったゲームだけに、うれしい配慮だ。



攻略本 ——

裏技 【おまけBGM】【特殊なパスワード】➡P.167

CRÜE BALL ヘビーメタルピンボール

メディア対応等 4M bit コンティニューなし

●EAビクター
●'93年12月23日発売／6,800円
●4人交互プレイあり

本誌の評点 5.5
読者の評点 6.375

ヘヴィーメタルなサウンドに酔う

【解説】アメリカのハードロックグループ〝モトリー・クルー〟の音楽をBGMに採用した異色のピンボールゲーム。ステージクリア方式をとっており、9つあるステージを進んでいく。

【ポイント】モトリー・クルーのBGMは、ピンボールと雰囲気が合っており、ボールの動きも、本物に近くスピードが速い。しかし、盤面のヤクモノの構成が地味で、あまりハデさがないため、長く遊べない。クリア条件も、一度ボールが落ちてしまうと無効になってしまうのは不親切。操作性は悪くないが、全体的に物足りない感じで残念。

モトリー・クルーが街にやってきたという設定でゲームは展開。街ではやかましいだけの迷惑者扱いだったりする。

攻略本 ——

裏技 【レベルセレクト】➡P.153

©1991 WOLF TEAM ©1991 TECHNOSOFT ©1990 NAXAT SOFT／RED ©1992 Electronic Arts ©1992 A Nufx Inc. Production ©1992 Electronic Arts Victor

ピンボール

Art ALIVE

メディア対応等　2M bit

●セガ
●'92年3月27日発売／3,800円
●1人プレイのみ

本誌の評点　5.5
読者の評点　5.8309

易　——

これで良い絵が描けたら天才？

【解説】パッド操作で絵が描けるグラフィックツール。自在に好きな絵を作成するモードの他に、スタンプツール、アニメーションツールや、簡単な下絵なども用意されている。

【ポイント】線画やペイントなどの操作関係はわかりやすいが、常識的にはマウス操作が当たり前のグラフィックツールを、パッドで描かざるを得ないのが残念。ドット単位での細かい描き込みもできないので、結局は玩具レベルのツールでしかない。バックアップがないので、本格的に描く気が起きないのも難点。ただし値段が安いのは○。

もともと入っている下絵などの素材だけでも、そこそこの絵は描ける。しかし「そこそこ」以上のものは……。

攻略本　——
裏技　——

バッドオーメン

メディア対応等　4M bit　コンティニューなし

●ホット・ビィ
●'92年4月24日発売／6,800円
●2人協力プレイあり

本誌の評点　5.75
読者の評点　6.4375

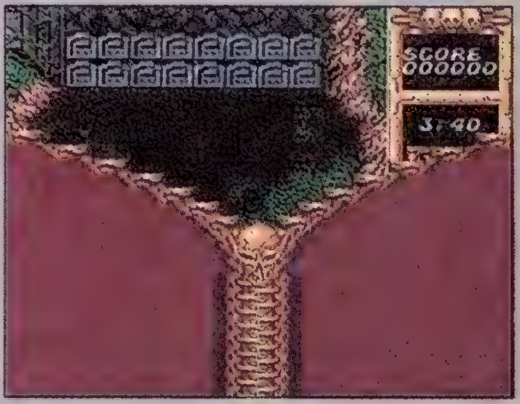
普　——

温故知新のブロックゲームが復活

【解説】古典ゲームといえる「ブロック崩し」を現代風にアレンジした作品。ボールを画面下に落とさないよう2つのパドルで跳ね返し、制限時間内にゴールまで運べばクリアとなる。全7面。

【ポイント】上下左右に動かせるパドルを使い、仕掛けを壊しながら進む……というアイデア自体は面白いが、ゲームバランスが追いついていない。時間制限が厳しいわりに、ボールを離さないトラップがあったり、パドルを上に入れてるだけでガンガン先に進めるマップもあったりと、全体的な難易度調整はバラバラ。チャックもうざったい。

ミスした後や開始時になぜか開閉される謎のチャック。デザイン的なものなんだろうけど邪魔なだけだったりする。



攻略本　——
裏技　【持ち玉が99個になる】
➡P.169

SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION

メディア対応等　メガCD　制限コンティニュー

●セガ
●'93年4月23日発売／2,980円
●1～2人プレイ

本誌の評点　7.25
読者の評点　7.4766

普　——

4本のゲームが入ってお買い得？

【解説】メガドラ初期の名作「ゴールデンアックス」「コラムス」「ベア・ナックル」「ザ・スーパー忍」の入ったお買い得ソフト。ソフトは海外版を使っているため、若干内容が違う。

【ポイント】まさにMEGA-CDならではの企画が○。ブレイズやムサシの声が変だったり、「ゴールデンアックス」の2P モードがなかったりと、残念な部分も多いが、この4本にしてこの値段は超お買い得。ただし、タイトルメニューに戻るのにA＋B＋Cでスタートを知らないと、操作を面倒に感じるかも。海外版なのは賛否あり？

収録されているのが海外版なので「ベア・ナックル」のタイトルも「ストリート・オブ・レイジ」になっている。

攻略本　——
裏技　——

©1991 SEGA OF AMERCA ©1992 HOT・B CO,LTD ©SEGA 1993

その他

特別付録

BEメガ読者レース fromVol.34

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

「BEメガ読者レース」とは、BEEP！メガドライブで連載中の読者によるソフト評価コーナーです。このコーナーでは発売されたすべてのメガドライブ(MEGA−CD含む)ソフトを10段階で再評価してもらい、全投票者の平均点をランキング表にまとめています。順位を参考にすると、ソフトの購入もより効果的にできます。ふるってご利用ください。なお、最新のランキングは、毎月のBEEP！メガドライブをご覧ください。

オッズ表A

順位	ページ	ソフト名	全投票平均
1	41	ガンスター ヒーローズ	9.1543
2	69	シルフィード	9.0578
3	108	シャイニング・フォースII〜古えの封印〜	9.0504
4	130	ぷよぷよ	9.0032
5	134	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	8.9813
6	42	ストリートファイターIIダッシュプラス	8.9417
7	124	ゆみみみっくす	8.877
8	89	アドバンスド大戦略－ドイツ電撃作戦－	8.8711
9	108	ガントレット	8.8474
10	34	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌	8.8466
11	107	シャイニング・フォース	8.8176
12	110	LUNAR THE SILVER STAR	8.8168
13	69	サンダーホーク	8.7721
14	32	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	8.7364
15	63	THUNDER FORCEIV	8.6251
16	83	Jリーグプロストライカー	8.6198
17	108	ランドストーカー〜皇帝の財宝〜	8.6131
18	89	ラングリッサー	8.6072
19	99	天下布武 英雄たちの咆哮	8.5953
20	20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	8.5591
21	101	ウイニングポスト	8.55
22	97	太閤立志伝	8.5428
23	62	スーパーファンタジーゾーン	8.5287
24	95	三國志III	8.5223
25	66	スラップファイト	8.4901
26	46	ファイナルファイトCD	8.4328
27	74	レッスルボール	8.3481
28	56	武者アレスタ	8.341
29	47	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	8.3333
30	14	アイラブミッキーマウスふしぎのお城大冒険	8.3327
31	105	レンタヒーロー	8.3142
32	51	THUNDER FORCEIII	8.3076
33	29	アリシア ドラグーン	8.2997
34	80	プロフットボール	8.2888
35	91	信長の野望・武将風雲録	8.2732
36	119	ロード・ラッシュII	8.2666
37	94	提督の決断	8.2658
38	78	炎の闘球児ドッジ弾平	8.2647
39	121	ふしぎの海のナディア	8.2582
40	131	ぎゅわんぶらあ自己中心派	8.1912
41	82	PGAツアーゴルフII	8.1724
42	93	ダイナブラザーズ	8.1702
43	121	スタークルーザー	8.1635
44	62	バトルマニア	8.154
45	68	ナイトストライカー	8.1415
46	69	慶応遊撃隊	8.1351
47	39	エコー・ザ・ドルフィン	8.1294
48	39	ザ・スーパー忍II	8.1157
49	114	スーパーモナコGP	8.103
50	23	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	8.0972
51	32	チェルノブ	8.0966
52	40	マーブルマッドネス	8.0833
53	136	デビルクラッシュMD	8.0819
54	8	ザ・スーパー忍	8.0686
55	64	F22インターセプター	8.0653

オッズ表B

順位	ページ	ソフト名	全投票平均
56	87	スーパー大戦略	8.0651
57	9	重装機兵レイノス	8.0623
58	75	球界道中記	8.0563
59	45	ニンジャウォーリアーズ	8.0515
60	62	鋼鉄帝国	8.0497
61	20	ベア・ナックル怒りの鉄拳	8.0437
62	33	アイラブミッキー＆ドナルド	8.0344
63	100	メガシュヴァルツシルト	8.0185
64	122	魔法の少女シルキーリップ	7.9901
65	111	幻影都市－ILLUSION CITY－	7.9861
66	123	ライズオブザドラゴン	7.9837
67	92	三國志II	7.9824
68	116	アウトラン	7.9685
69	135	カプコンのクイズ殿様の野望	7.9657
70	21	戦場の狼II	7.9592
71	122	ノスタルジア1907	7.9543
72	30	まじかる☆タルるートくん	7.9515
73	39	ロケットナイトアドベンチャーズ	7.9495
74	94	修羅の門	7.94
75	67	サンダーストームFX	7.9397
76	37	餓狼伝説	7.9385
77	65	エクスランザー	7.9333
78	120	ロードブラスターFX	7.9298
79	45	タイムギャル	7.9234
80	96	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	7.9231
81	105	シャイニング＆ザ・ダクネス	7.923
82	92	大航海時代	7.8867
83	76	ジョー・モンタナIIスポーツトークフットボール	7.8833
84	106	ワンダラーズフロムイース	7.8786
85	75	ジョーモンタナフットボール	7.8746
86	88	バハムート戦記	7.8662
87	119	中嶋悟監修F−1スーパーライセンス	7.8571
88	97	メガロマニア	7.8333
89	54	鮫！鮫！鮫！	7.8322
90	68	バリ・アーム	7.8076
91	118	アイルトン・セナスーパーモナコGPII	7.797
92	120	ジャガーXJ220	7.7837
93	25	アイラブドナルドダックグルジア王の秘宝	7.7548
94	103	ファンタシースターII還らざる時の終わりに	7.7523
95	118	ロード・ラッシュ	7.7313
96	104	ソーサリアン	7.709
97	50	アフターバーナーII	7.7063
98	64	CRYING〜亜生命戦争〜	7.6923
99	86	江川卓のスーパーリーグCD	7.6904
100	65	デザートストライク	7.6875
101	98	騎士伝説	7.6666
102	116	F1サーカスMD	7.6613
103	31	チキチキボーイズ	7.6607
104	9	ゴールデンアックス	7.6603
105	111	聖魔伝説3×3EYES	7.6507
106	90	マスター・オブ・モンスターズ	7.6469
107	7	大魔界村	7.6271
108	127	コラムス	7.6177
109	65	LHXアタックチョッパー	7.6153
110	124	スイッチ	7.6085

オッズ表C

順位	ページ	ソフト名	全投票平均
111	82	ボールジャックス	7.6078
112	134	雀豪ワールドカップ	7.6
113	63	ツインクルテール	7.5925
114	59	ゼロウィング	7.5755
115	77	グランドスラム	7.5747
116	28	クルードバスター	7.5733
117	95	エアーマネジメント・大空に賭ける	7.56
118	96	ランパート	7.5531
119	56	ダライアスII	7.5487
120	78	スピードボール2	7.512
121	107	闘技王キングコロッサス	7.5115
122	28	トージャム＆アール	7.5096
123	90	乱世の覇者	7.5094
124	133	サイドポケット	7.5
125	55	エレメンタルマスター	7.4853
126	60	空牙	7.4826
127	137	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	7.4766
128	106	ソーサルキングダム	7.4764
129	29	ピットファイター	7.4712
130	87	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.468
131	111	ブライ 八玉の勇士伝説	7.4557
132	128	紫禁城	7.4285
133	57	ジノーグ	7.4136
134	33	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	7.3902
135	63	グレイランサー	7.3883
136	55	グラナダ	7.3795
137	40	ウィザード・オブ・イモータル	7.3636
138	125	笑ゥせぇるすまん	7.3636
139	15	ゲイングランド	7.3603
140	21	エル・ヴィエント	7.3509
141	31	スプラッターハウスPART2	7.345
142	35	スプラッターハウスPART3	7.3385
143	17	ミッドナイトレジスタンス	7.3365
144	129	ドラゴンズアイ プラス上海III	7.3333
145	74	スーパーバレーボール	7.3205
146	78	デビッドロビンソンバスケットボール	7.32
147	129	レミングス	7.3
148	12	ストライダー飛竜	7.2937
149	80	プロホッケー	7.28
150	89	三国志列伝〜乱世の英雄たち〜	7.2781
151	100	三國志III <MEGA-CD版>	7.2753
152	18	アークス・オデッセイ	7.2664
153	26	ゴールデンアックスII	7.2649
154	61	宇宙戦艦ゴモラ	7.25
155	95	ヴィクセン357	7.2481
156	115	Hard Drivin'	7.2465
157	35	マジンサーガ	7.2346
158	100	シムアース	7.2222
159	22	魔王連獅子	7.2129
160	82	NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ	7.2
161	94	キングサーモン	7.1875
162	67	電忍アレスタ	7.1705
163	18	エイリアンストーム	7.1553
164	23	ローリングサンダー2	7.1185
165	38	スノーブラザーズ	7.1052

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点4位まで(5位切り捨て)で表示してあります。データは'94年1月号のものです。

読者レース

オッズ表 D

順位	ページ	ソフト名	全投票平均
166	12	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0736
167	117	ロードブラスターズ	7.0645
168	80	R.B.I. 4ベースボール	7.0571
169	97	パワーモンガー	7.0555
170	93	ロイヤルブラッド	7.04
171	24	ファイティングマスターズ	7.0343
172	71	ワールドカップサッカー	7.023
173	112	アークスI・II・III	7.0212
174	31	ペーパーボーイ	7.0166
175	60	雷電伝説	7.0152
176	132	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	7.0082
177	79	ホリフィールド・ボクシング	7.0
178	91	忍者武雷伝説	6.9968
179	49	THUNDER FORCEII MD	6.9915
180	115	ファステスト・ワン	6.9913
181	58	エアロブラスターズ	6.9644
182	79	オリンピックゴールド	6.9565
183	53	ヘルファイアー	6.9409
184	57	ガイアレス	6.9158
185	66	エリミネートダウン	6.88
186	36	ウルトラマン	6.8636
187	76	プロ野球スーパーリーグ'91	6.8628
188	19	マーベルランド	6.8521
189	125	Aランクサンダー誕生編	6.849
190	60	ギャラクシーフォースII	6.8487
191	132	雀偵物語	6.8425
192	25	アンデッドライン	6.8409
193	14	シャドーダンサー	6.8083
194	74	バトルゴルファー唯	6.8031
195	12	レインボーアイランド　エキストラ	6.801
196	123	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol. 3	6.7857
197	45	BLACK HOLE ASSAULT	6.7793
198	73	TEL・TEL スタジアム	6.7644
199	44	ワンダードッグ	6.7575
200	128	メガパネル	6.7559
201	72	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.746
202	85	プロ野球スーパーリーグ CD	6.7454
203	123	デトネイター・オーガン	6.7439
204	13	ダイナマイトデューク	6.7403
205	67	ソル・フィース	6.7174
206	124	らんま1/2〜白蘭愛歌〜	6.7121
207	77	TOP PRO GOLF	6.7096
208	16	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	6.7004
209	119	OutRun 2019	6.6857
210	91	太平記	6.6666
211	30	スライムワールド	6.6388
212	44	プリンス・オブ・ペルシャ	6.6307
213	35	ドラえもん　夢どろぼうと7人のゴザンス	6.625
214	27	ワニワニ world	6.6086
215	73	サイバーボール	6.6905
216	18	ボナンザブラザーズ	6.5897
217	56	デンジャラスシード	6.5889
218	88	斬〜夜叉円舞曲〜	6.5866
219	49	TATSUJIN	6.5764
220	128	ヴォルフィード	6.5436
221	36	バトルトード	6.5416
222	132	将棋の星	6.5102
223	47	サイボーグ009	6.5
224	27	JuJu 伝説	6.4782
225	73	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.4583
226	25	Dahna　女神誕生	6.4473
227	37	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	6.4444
228	41	ジュラシック・パーク	6.44
229	137	バッドオーメン	6.4375
230	44	アーネスト・エバンス	6.4074
231	50	エアダイバー	6.4029

オッズ表 E

順位	ページ	ソフト名	全投票平均
232	52	フェリオス	6.3916
233	49	フォゴットンワールズ	6.3842
234	136	CRÜE BALL	6.375
235	109	精霊神世紀フェイエリア	6.3588
236	116	中嶋悟監修 F-1　GRAND PRIX	6.3555
237	81	ドリームチーム USA	6.3508
238	11	バットマン	6.3506
239	30	カメレオンキッド	6.3483
240	76	テクモワールドカップ'92	6.2826
241	114	スーパーハングオン	6.2665
242	38	ゴールデンアックスIII	6.2584
243	105	Blue Almanac	6.2292
244	10	ESWAT	6.2244
245	104	時の継承者ファンタシースターIII	6.2049
246	71	スーパーリーグ	6.1773
247	14	まじかるハットのぶっとびターボ!　大冒険	6.1683
248	48	スペースハリアーII	6.1255
249	104	ヴァーミリオン	6.1139
250	16	ディック・トレイシー	6.1119
251	16	ヴァリスIII	6.0956
252	90	ポピュラス	6.0769
253	46	ウルフチャイルド	6.0454
254	17	ワードナの森　SPECIAL	6.0441
255	93	シーザーの野望II	6.0303
256	47	デバステイター	6.0
257	22	スパイダーマン	5.9729
258	133	ひょっこりひょうたん島　大統領をめざせ!	5.9111
259	96	ヨーロッパ戦線	5.9
260	135	クイズスクランブルスペシャル	5.8805
261	54	バーニングフォース	5.868
262	129	ブロックアウト	5.8641
263	51	ダーウィン4081	5.8639
264	15	クラックダウン	5.849
265	59	ヴェリテックス	5.8412
266	121	サイオブレード	5.8377
267	137	Art ALIVE	5.8309
268	131	TEL・TEL まあじゃん	5.8202
269	81	Jリーグ　チャンピオンサッカー	5.8153
270	38	ジェームスボンドII　コードネーム・ロボコッド	5.8
271	59	ファイアームスタング	5.7938
272	54	アローフラッシュ	5.7844
273	72	スーパーリアルバスケットボール	5.7735
274	51	ウイップラッシュ	5.7605
275	9	ザ・ニュージーランドストーリー	5.7604
276	10	ゴーストバスターズ	5.7388
277	127	クラックス	5.7302
278	21	ジュエルマスター	5.7285
279	36	GODS	5.7272
280	52	大旋風	5.7095
281	37	007・死闘	5.7
282	133	パチンコクーニャン	5.7
283	79	熱血高校ドッジボール部サッカー編 MD	5.6818
284	28	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	5.6666
285	33	ダズマニア	5.6486
286	68	アフターバーナーIII	5.6176
287	34	バットマン・リターンズ	5.6086
288	118	スーパー H.Q.	5.6086
289	61	マスターオブウェポン	5.5151
290	131	マージャン COP 竜	5.5085
291	58	究極タイガー	5.4814
292	13	FZ 戦記 AXIS	5.4732
293	106	エグザイル〜時の狭間に〜	5.4594
294	61	タスクフォースハリアー EX	5.4444
295	110	アイル・ロード	5.4341
296	15	モンスターレア	5.4313
297	23	ルナーク	5.4133

オッズ表 F

順位	ページ	ソフト名	全投票平均
298	10	DJ ボーイ	5.4056
299	99	天舞メガCD スペシャル	5.4032
300	72	ファイナルブロー	5.3693
301	8	孔雀王2 幻影城	5.3661
302	8	ランボーIII	5.3614
303	77	サンダープロレスリング列伝	5.3181
304	32	パワーアスリート	5.2884
305	55	アトミック・ロボキッド	5.216
306	13	ファットマン	5.1917
307	64	G-LOC	5.1666
308	117	ターボアウトラン	5.1351
309	48	スーパーサンダーブレード	5.1023
310	29	ストームロード	5.0833
311	58	スーパーエアーウルフ	4.9756
312	92	A列車で行こう MD	4.969
313	81	ザ・キックボクシング	4.9565
314	26	夢幻戦士ヴァリス	4.92
315	115	メガトラックス	4.8598
316	7	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	4.823
317	88	シーザーの野望	4.8076
318	53	インセクター X	4.7586
319	43	ヘビーノバ	4.7562
320	6	獣王記	4.5958
321	7	アレックスキッド ―天空魔城―	4.5896
322	57	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	4.5882
323	109	コズミック・ファンタジー Stories	4.5085
324	107	港のトレイジア	4.461
325	19	セイントソード	4.4521
326	27	SD ヴァリス	4.4444
327	127	JUNCTION	4.4423
328	17	火激	4.4222
329	75	レッスルウォー	4.3518
330	20	サンダーフォックス	4.3389
331	53	スペースインベーダー90	4.3229
332	103	スーパーハイドライド	4.3117
333	46	アネット再び	4.2957
334	24	ビースト・ウォリアーズ	4.25
335	24	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	4.2465
336	50	カース	4.1622
337	126	ズーム!	4.1574
338	126	史上最大の倉庫番	4.1338
339	122	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	4.1093
340	84	ああ播磨灘	3.9285
341	110	デスブリンガー —解かれた封印—	3.8028
342	11	四天明王	3.7903
343	136	超闘竜烈伝ディノランド	3.7674
344	19	ストリートスマート	3.4698
345	6	おそ松くんはちゃめちゃ劇場	3.3211
346	109	[illegible]ウッドストックファンキーホラーバンド	3.3131
347	34	邪神ドラクソス	3.2812
348	117	中嶋悟監修 F-1　HERO MD	3.2037
349	11	ラスタンサーガII	3.1755
350	52	XDR	3.1341
351	26	ダブルドラゴンII	3.1208
352	22	ソードオブソダン	3.0253

オッズ表寸評

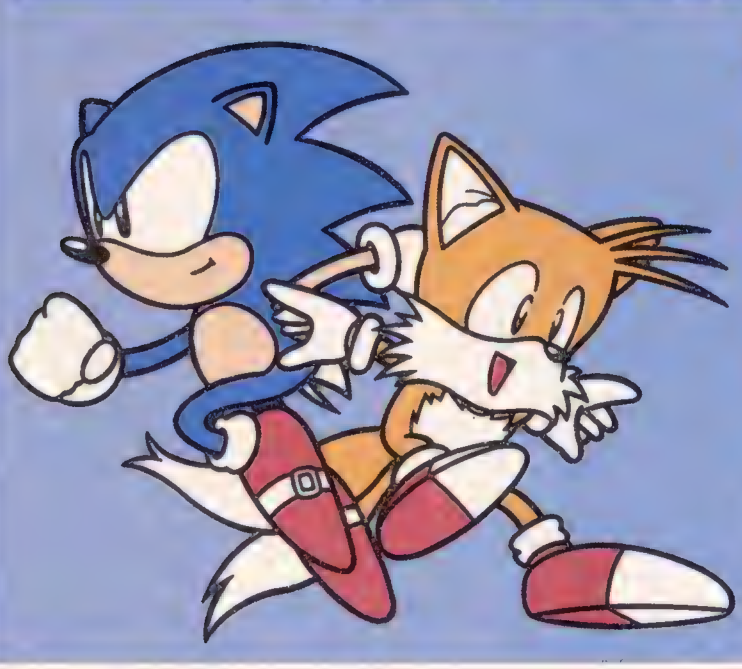
この読者レースの順位は、約3年間の読者投票をすべて累計集計し、ランキング化したものです。本書のオススメマークは7.6点 以上を目安にし、各紹介ページで青オビにしてあります。

※オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、投票が10票以上集まっていないソフトは載せていませんので、ご了承ください。

今後も話題作が続々登場!!

メガドライブ MEGA-CD

期待のラインナップ



発売中のソフトもいいけど、今回収録できなかった発売予定のソフトには、まだまだ期待作や話題作が控えているのだ。メガドラの顔になりそうな話題のソフト達をいち早くキャッチアップ!

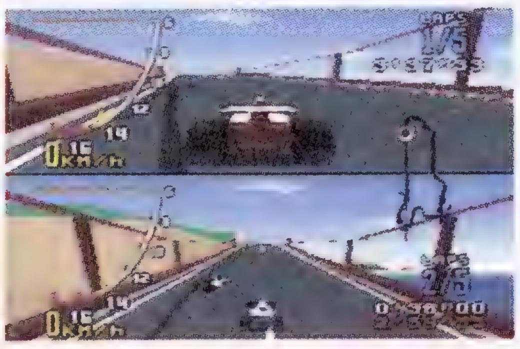
V.R.(バーチャレーシング)

●セガ●'94年3月発売予定●価格未定●RAC●16M+DSP

高性能DSPチップを搭載!!

メガドラ版「V.R.」は、DSPの威力によって家庭用ゲーム機最高の400ポリゴン以上の表示を可能にし、アーケード版の細かいデータも完璧に再現している。ウリの視点切り替えも、右のようになめらかだぞ。

2P対戦もある



上下2分割画面表示によって2Pバトルもできる。

本家AM二研が移植

'92年春にデビューし、数々のアーケードゲームの記録を塗り変えた、あの「V.R.(バーチャレーシング)」が、メガドラ初の高性能DSPを搭載(とうさい)して登場する。しかも今回の移植を手掛けるのは、アーケード版を開発したセガのAM二研だ。家庭用ゲームのレベルを超えた最強のレースゲームが誕生するぞ。

ファンタシースター ~千年紀の終りに~

●セガ●'93年12月17日発売予定●8,800円●RPG●24M+B・3

セガの看板RPGついに完結!

ハデな演出と数々の新システムによって、ファンの心をつかんできたセガのRPGの代名詞「ファンタシースター」の完結版とも言える作品が、旧作スタッフの呼びかけでついに完成した。Ⅰ、Ⅱの続編に相当し、アルゴル太陽系の謎がすべて解決するこの最新作は、ファンでなくとも必見だ。

漫画のコマ割りのように演出されるマルチウィンドウシステム。

ハデな戦闘シーンもさらに磨きがかかっているぞ。

話が先に進むと便利なマシンも登場する。戦闘もマシンに乗って戦えるぞ。

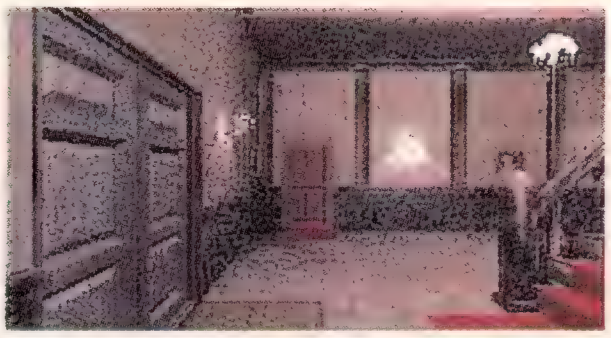
©1994 SEGA ©1993 SEGA/ILLUSTRATION BY HITOSHI YONEDA
※画面はすべて開発中のものです

夢見館の物語

●セガ●'93年12月10日発売●7,800円●VRC●MEGA－CD

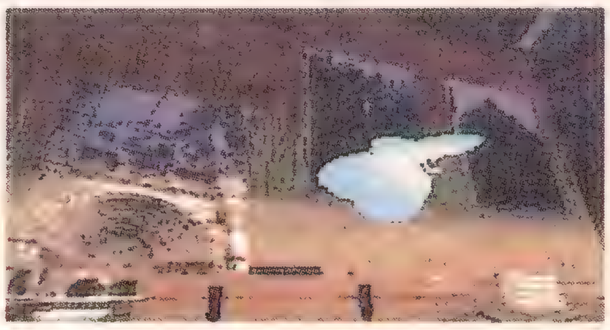
これが次世代のCG映像だ！

セガがMEGA－CDで提唱する次世代の対話型映像ゲーム〝バーチャルシネマ〟の第2弾が、この「夢見館の物語」だ。移動、調査、アイテム取得など、すべてがリアルタイムのCG映像で描かれたファンタジックホラーアドベンチャーに注目だ！



壁の質感や照明の光沢が雰囲気を盛り上げる。

まるで今も人が住んでいるかのような部屋ばかりの洋館。しかし、そこには……。



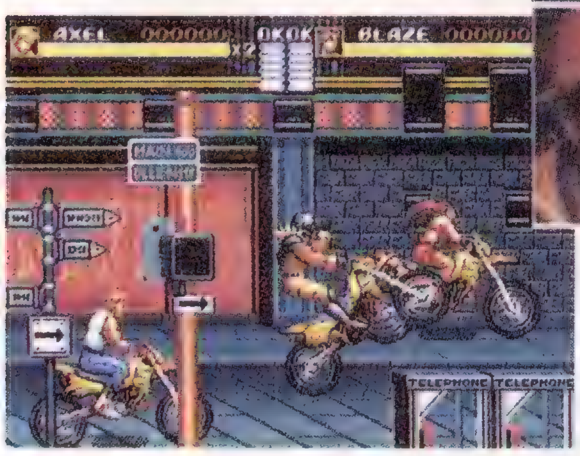
ある部屋では蝶々が少年に話しかけてくる。

ベア・ナックルIII

●セガ●'94年3月発売予定●価格未定●ACT●24M

人気格闘シリーズ最新作

セガの格闘ゲームの人気シリーズ「ベア・ナックル」の最新作も、ついに登場する。アクセル、ブレイズ、サミーに加え、今回はサイバーな老人ザンが登場。協力技も復活したぞ。

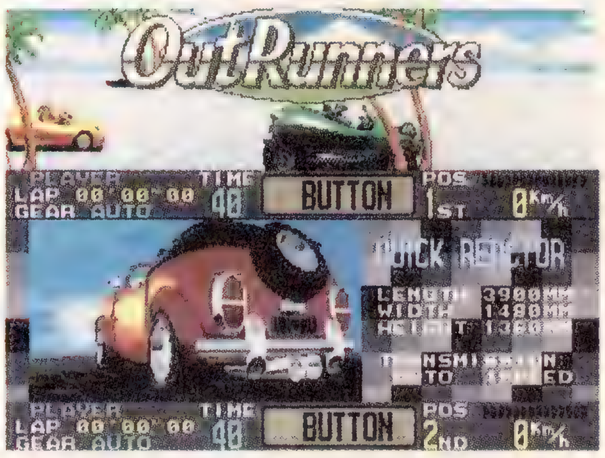


ド派手な格闘シーンは前作以上にパワーアップ！ 乗り物にも乗れるし、持てる武器も多彩。音楽は古代祐三だぞ。

アウトランナーズ

●セガ●'94年5月発売予定●価格未定●RAC●16M

ゲームセンターで好評稼働中の「アウトランナーズ」が早くも登場だ！

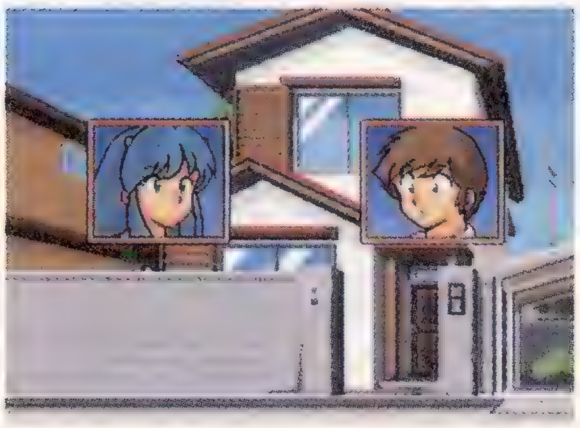


ゲーム形式は名作「アウトラン」とほぼ同じだけど、対戦がとにかく楽しいのだ。楽しみ。

ほかにも話題作が目白押しだぞ!!

うる星やつら

●ゲームアーツ●発売日未定
●7,800円●ADV●MEGA－CD



あの「うる星やつら」がアドベンチャーゲームになって復活。声優も豪華だぞ。

龍虎の拳

●セガ●'94年1月14日発売予定
●8,800円●ACT●16M

NEO・GEO格闘ゲームの人気作も登場。今後もNEO・GEOものは続きそう？

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

●セガ●'94年4月発売予定
●7,800円●RAC●MEGA－CD

フジテレビとの大型共同プロジェクトが進む究極のF-1ゲーム。川井一仁氏も活躍。

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ ©1994 GAME ARTS・小学館プロダクション ©SNK 1992 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1993
SEGA © & FUJI TELEVISION ©1994 ©SEGA 1994／MUSIC ©YUZO KOSHIRO

メガドライブ周辺機器のすべて

メガドライブ発売当初から今までに登場してきたさまざまなハードや周辺機器の数々……。これさえ見れば、ほしいものが一発でわかるぞ。

旧ハードから新ハードまでこれがメガドライブワールドだ

まずは、メガドライブ用ソフトを動かせるハードをすべて集めてみたぞ。

単体の初代メガドライブから、CD、LDの一体型まで……。進化に進化を続けてきたメガドライブワールドの姿がここに結集！

メガドライブ

●セガ●'88年10月29日発売●21,800円

MEGA-CD

●セガ●'91年12月20日発売●49,800円

初代メガドラ本体には、ヘッドホン端子、モデム端子がついていた。MEGA-CDのほうはフロントローディング式になってるぞ。

メガドライブ2

●セガ●'93年4月23日発売●12,800円

MEGA-CD 2

●セガ●'93年4月23日発売●29,800円

2は若干、機能を削り、安くコンパクトになった。CDはいつでも取り出せるポップアップ式。初代本体との組み合わせも可能。

TERADRIVE

●セガ
●'91年5月31日発売
●148,000円(MODEL 1)

メガドラとIBM-PC(CPUは286)の機能を同時に使用可能。

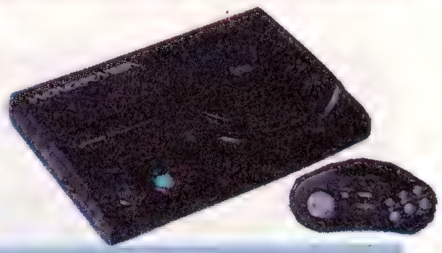
ワンダーメガ RG-M1

●日本ビクター(セガ)●'92年4月1日発売●82,800円

メガドラとMEGA-CDが一体化。電源は1つでOKだぞ。

ワンダーメガ RG-M2

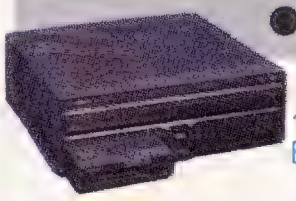
●日本ビクター●'93年7月2日発売●59,800円



MIDIなどの機能を削り、コードレスパッドが付属された

レーザーアクティブ

●パイオニア
●'93年8月20日発売
●128,800円(パック込み)



パック装着でPCかMEGA-CDも遊べるLD。

機能拡張機器など

ぜひほしいものや珍しいオプションなどを集めたのがこれだ。メガアダプタとメガモデムは初代メガドラにしか接続できないので注意が必要。

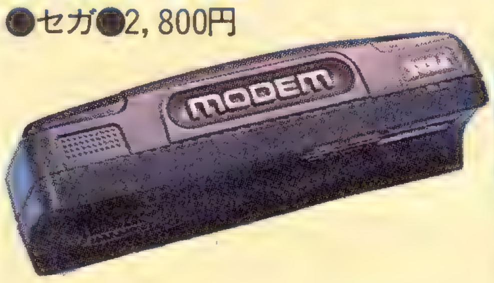
メガアダプタ

●セガ●4,500円

これを差せばマークIIIなどの旧機種用ゲームも遊べる。

メガモデム

●セガ●2,800円



電話回線で対戦プレイをするための機器(現在も可)ゲーム図書館は廃止された。

バックアップRAMカートリッジ

●セガ●6,300円

MEGA-CDの内蔵RAMの2倍の容量を保存できる。これがないとセーブできないゲームもある。ユーザー必携。

MEGA-CD KARAOKE

●セガ●19,800円

MEGA-CD(2)にカラオケ機能をつける拡張機器。ボーカルキャンセル機能もあり。

フレッシュクリーナー

●ムーミン●3,000円

MEGA-CD(2)専用のレンズクリーナー。レンズのほこりを落として、音飛びなどのエラーを防いでくれる。

セガ製パッド&マウス、タップ

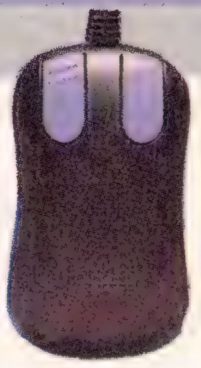
セガ純正の入力機器は以下の５種類がある。ゲーム内容が複雑化するたびに新しい入力機器が発売された。

コントロールパッド
●セガ●2,000円

ファイティングパッド６Ｂ
●セガ●2,500円

初代３Ｂパッドは大きくて持ちにくく、十字キーも斜めに入りにくかった。現在は６Ｂのみ市販。

セガマウス
●セガ●5,000円



「スイッチ」などのソフトに対応。使い心地はイマイチだが、裏返せばトラックボールとしても使えるのでお得？

セガタップ
●セガ●3,000円

最大４個までのパッドを接続できる多人数用対戦アダプタ。「ガントレット」などに対応

セガコードレスパッド６Ｂ
●セガ●4,800円

通常の６Ｂパッドと同じ形状のコードレスパッド。受信範囲は直線で3m、左右各40度まで。メガドラおよびメガドラ２専用。

各社ジョイパッドガイド

標準のパッドでは物足りない人のために発売された、各社のいろんなパッド達を集めてみたぞ。

メガブラスター
●シュールド・ウェーブ●2,480円
独立連射、スロー機能つき

連射は高速と低速が選べる。初代の本体標準パッドよりも十字キーが入りやすい。

SG Pro Pad
●ベストコーポレーション●3,800円
独立連射、スロー機能つき

アメリカ生まれの透明パッド。スーファミパッドと形が似ている。ボタン配置も独特。

メガパッド
●アスキー●2,980円
独立連射、スロー機能つき

アスキーパッドMD6
●アスキー●2,980円
独立連射、ホールド、スロー機能つき

MD6が登場したので、基本的にメガパッドは製造中止になっている。使い勝手はなかなかいい。

メガコマンダー
●ホリ電機●2,680円
独立連射、ホールド、スロー機能つき

スーファミ標準パットに似た形。十字キーがカッチリしすぎ？

コントロールパッド達人
●ムーミン●3,480円
独立連射、スロー機能つき

機能は標準以上だが、キーがやや入りにくいかも。裏のでっぱりで手が滑らない。

アナログジョイパッド XE-1AP
●電波新聞社●13,800円
独立連射機能付き

アナログなので対応ゲームでは細かな動きが可能。６Ｂには非対応。

問い合わせ先 【ベストコーポレーション】06-647-4412、【アスキー】03-5351-8499、【ホリ電機】045-933-9611、【ムーミン】03-3455-6161、【電波新聞社】03-3445-6111

ジョイスティックガイド

シューティングや格闘ゲームなどに活躍するジョイスティック。6B対応版が各社から続々と登場中だぞ。

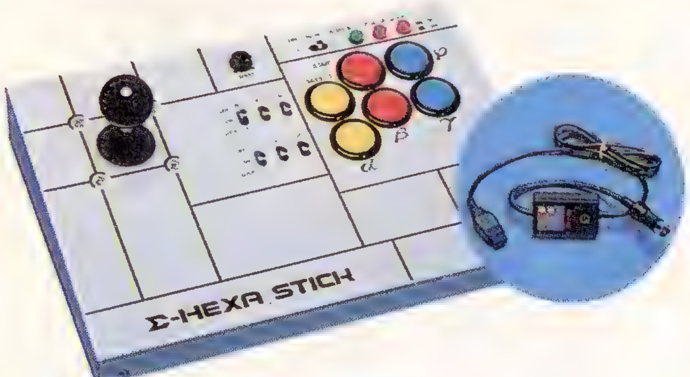
クラスタースティック イズ

●クラスター●6,500円
独立連射、スロー機能つき

初のジョイスティック。スティックは柔らかく動くタイプで、カチカチとは入らない。形はセガ製と似てるが、重さはわりと軽い。

SIGMA PRO STICK MD6

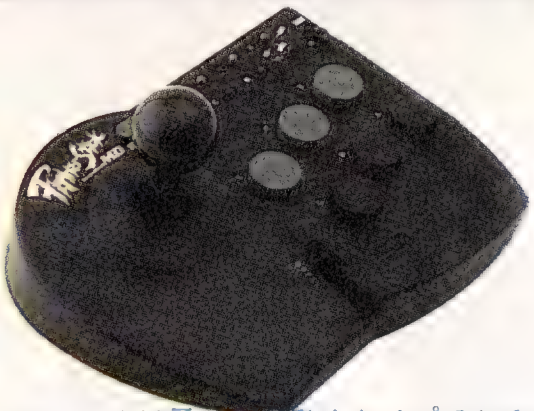
●シグマ電子●13,800円
独立連射機能つき



他の機種にも使える。別売りのコード(4,000円)を使うとメガドラ用に。業務用と同じ部品を使用しているので、操作感は良好。

ファイタースティック MD

●アスキー●3,980円
独立連射、スロー、ホールド機能つき



スティックは柔らかく動くタイプでカチカチとは入らないが、とにかく安さがウリ。でも安定感とボタンの戻りがイマイチかも。

XE-1ST2

●電波新聞社●5,900円
独立連射機能つき

スティックはカチカチと入るタイプ。4方向と8方向を切り替えられる。3ボタンを270度分回転させて好みの角度にもできる。

CPS ファイター MD

●カプコン●9,800円
独立連射、スロー、ホールド機能つき

ほとんど「ストII」専用に作られたようなもの。スティックもカチカチとしっかり入るし、4方向と8方向の切り替えもできる。

ファイティングスティックマルチ

●ホリ電機●8,900円
独立連射、スロー、ホールド機能つき

はじめからスーファミ、PC、メガドラ対応のコードが同梱されてるお得品。スティックはカチカチタイプ。秒間20発連射可能。

アーケードパワースティック6B

●セガ●6,800円
独立連射機能つき

セガ純正の6B対応スティック。アーケードの名に恥じない、業務用の操作感がありスティックもカチカチ入る。意外としっかり操作できるのも○。

映像出力と電源関係

メガドライブ(2)用 RFスイッチ

●セガ●2,000円

メガドライブ(2)用 AVケーブル

●セガ●800円

メガドライブ(2)用ステレオAVケーブル

●セガ●2,000円

メガドラ(2)をモニターにつなぐためのコード。AVケーブルは標準添付されている。メガドラ2の場合、ステレオで聞くためには、MEGA-CD2を通すか、ステレオケーブルを買うことになる。

メガドライブ(2)用ACアダプタ

●セガ●1,500円

初代メガドラ、MEGA-CD、MEGA-CD2、ゲームギアはACアダプタを共用できるが、メガドラ2だけは専用のがある。

S端子ユニット MEGA S-01、S-02

●サンタ●6,800円

メガドライブ2の出力をS映像とステレオ音声に変換するユニット。メガドラ用もあり。

S端子ユニット XMD-2RGB/S XMD-3RGB/S

●電波新聞社●6,900円

SとRGB映像、ステレオ音声に変換できる。初代用とメガドラ2用がある。

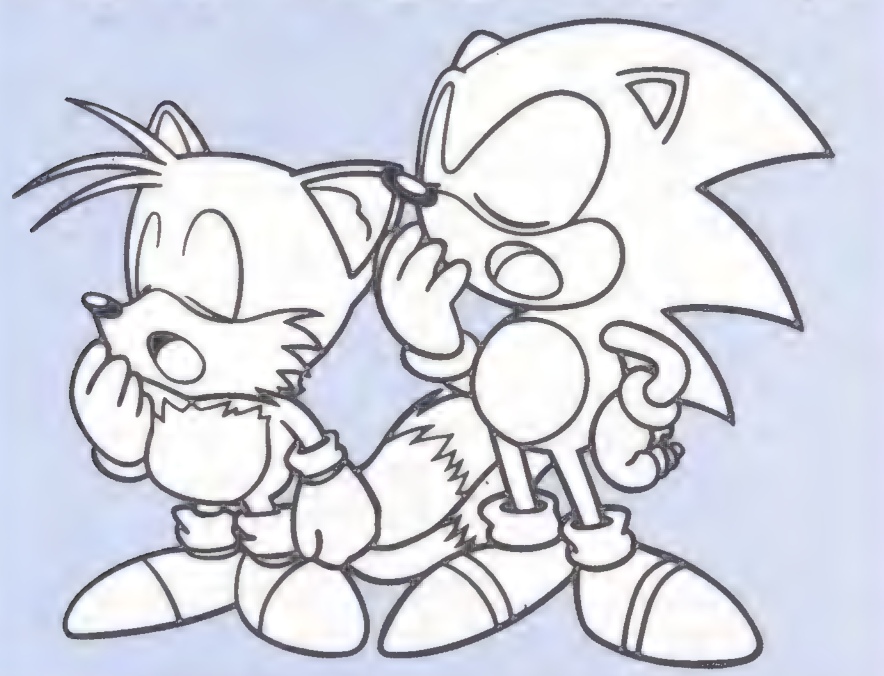
21ピン RGBケーブル

●シグマ電子●4,000円

初代メガドライブの映像出力をMSX用などの21ピン対応モニターにつなぐもの。

問い合わせ先 【クラスター】03-3257-3261、【シグマ電子】07948-4-0476、【カプコン】(東京)03-3440-0719、【サンタ】03-3252-8451

メガドライブ関連 攻略本リスト



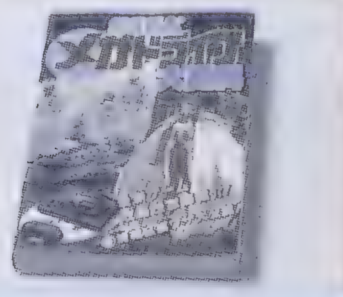
メガドラ登場当初は、各社から"メガドラ本"が出されていたものの、その後はちょっと寂しかったメガドラ周辺の攻略本。最近は大手も加わって数も内容も充実中。というわけで、それらを一気にまとめてみたぞ。

アスキー出版局

問い合わせ先　〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル『月刊ファミコン通信』編集部 03-5351-8194(出版営業部)

セガ関連は参入して間もないが、"ファミ通"ブランドだけあって攻略ありコラムありのバラエティーさが特徴だ。

①シャイニング・フォース攻略の手引き
('92年4月発行／128ページ／750円)
②ランドストーカー　皇帝の財宝攻略の手引き
('93年1月発行／144ページ／800円)
③シャイニング・フォースII攻略の手引き
('93年10月発行／160ページ／980円)

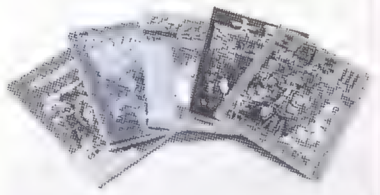


勁文社

問い合わせ先　〒164 東京都中野区本町3-32-15 ケイブンシャ直販部 03-3372-3281(編集)・03-3372-3291(営業)

「〜大百科」で知られる勁文社は、初期に2冊の豆本を出している。攻略も兼ねた当時の最新カタログっぽい内容だ。

①SEGAメガドライブ大百科
('89年7月発行／208ページ／700円)
(収録ソフト：北斗の拳　新世紀末救世主伝説、スーパーハイドライド、大魔界村、ワールドカップサッカー、スーパーハングオン、ファンタシースターII、スーパー大戦略、THUNDERFORCE II MD、アレックスキッド—天空魔城—、スーパーリーグ、おそ松くんはちゃめちゃ劇場、他裏技など)
②SEGAメガドライブ必勝大百科
('90年4月発行／224ページ／700円)
(収録ソフト：ソーサリアン、ファンタシースターIII、ゴーストバスターズ、バットマン、機動警察パトレイバー98式起動せよ！、エアダイバー、アフターバーナーII、サイオブレード、ヴァーミリオン、ゴールデンアックス、ザ・スーパー忍、スーパーモナコGP、DJボーイ、カース、ズーム他)

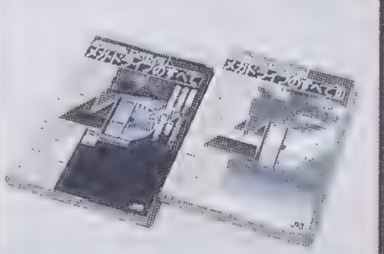


光栄

問い合わせ先　〒223 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-23-3 045-561-6861

自社の作品に関してのデータはさすがに他の追随を許さない光栄本。全機種対応なので、ちょっぴりおトク？

①信長の野望・武将風雲録スーパーガイドブック(上)
('91年12月発行／128ページ／980円)
②信長の野望・武将風雲録スーパーガイドブック(下)
('92年1月発行／128ページ／980円)
③三國志IIスーパーガイドブック
('91年10月発行／128ページ／980円)
④大航海時代スーパーガイドブック
('92年8月発行／128ページ／980円)
⑤ロイヤルブラッドハンドブック
('91年9月発行／144ページ／1,500円)
⑥提督の決断スーパーガイドブック
('92年9月発行／128ページ／980円)
⑦エアーマネジメント・大空に賭けるハンドブック
('92年9月発行／144ページ／1,500円)
⑧三國志IIIスーパーガイドブック(上)
('92年11月発行／128ページ／980円)
⑨三國志IIIスーパーガイドブック(下)
('92年12月発行／128ページ／980円)
⑩ヨーロッパ戦線スーパーガイドブック
('93年1月発行／128ページ／980円)
⑪蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史スーパーガイドブック
('93年3月発行／128ページ／980円)
⑫太閤立志伝スーパーガイドブック
('93年4月発行／128ページ／980円)
⑬信長の野望・全国版スーパーガイドブック
('93年8月発行／128ページ／980円)
⑭Winning Postスーパーガイドブック
('93年9月発行／128ページ／980円)



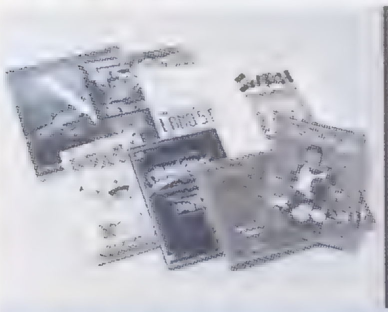
JICC出版局(現宝島社)

問い合わせ先　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5『HIPPON SUPER！』編集部 03-3239-0237(編集)

担当ライターの成沢大輔氏の(当時の)思い入れが色濃く出ている攻略本。この2冊で終わってしまったのは残念？

①メガ・ドライブのすべて
('90年1月発行／176ページ／1,200円／※絶版)
(収録ソフト：【新作紹介】ヴァーミリオン、TATSUJIN、ゴールデンアックス、ザ・スーパー忍、ヘルツォーク・ツヴァイ、カース、麻雀COP竜、ソーサリアン、ズーム、【徹底解析】大魔界村、スーパーハイドライド、ファンタシースターII、スーパー大戦略、スーパーハングオン、フォゴットンワールズ、孔雀王2、ランボーIII、尾崎直道のスーパーマスターズ、北斗の拳新世紀末救世主伝説、THUNDERFORCE II MD、スーパーリーグ、アレックスキッド—天空魔城—、獣王記、ワールドカップサッカー、おそ松くん

はちゃめちゃ劇場、スーパーサンダーブレード、スペースハリアーII、【通信ゲームのすべて】TEL・TELスタジアム、TEL・TELまあじゃん）
②メガドライブのすべて
（'90年8月発行／192ページ／1,300円／※絶版）
（収録ソフト：【RPG徹底解析】時の継承者　ファンタシースターIII、ソーサリアン、ヴァーミリオン、【新作紹介】THUNDERFORCE III、フェリオス、大旋風、ダーウィン4081、ウィップラッシュ、インセクターX、ヘルファイヤー他、【完全攻略】ザ・ニュージーランドストーリー、重装機兵レイノス、アフターバーナーII、エアダイバー、ファイナルブロー、スーパーリアルバスケットボール、他ファンタシースターI＆IIの世界を考察、'90年5月までの発売ソフトオールレビュー）

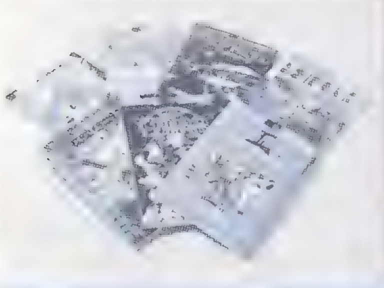


小学館

問い合わせ先　〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 03-3230-5747（販売）、03-3230-5395（編集）

参入は一番遅かった同社だが、昨今の攻略本の質を上げた立役者。セガ関係で「公式」がつくのはここと徳間だけ。

①メガドライブ攻略ガイドブック　シャイニング・フォース神々の遺産百科
（'92年3月発行／150ページ／980円）
②メガドライブ・ファンブック　メイキング・オブ・ランドストーカー　天才プログラマー内藤寛の世界
（'92年10月発行／128ページ／1,400円）
③メガドライブ攻略ガイドブック　ランドストーカー皇帝の財宝百科
（'92年11月発行／130ページ／1,200円）
④メガドライブ公式ガイドブック　ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
（'92年12月発行／160ページ／980円）
⑤メガドライブ公式ガイドブック　ドラえもん　夢どろぼうと7人のゴザンス
（'93年3月発行／80ページ／980円）
⑥メガドライブ＆ゲームギア公式ガイドブック　ぷよぷよ
（'93年4月発行／80ページ／1,500円／※シングルCD付き）
⑦MEGA-CD公式ガイドブック　スイッチ
（'93年5月発行／96ページ／1,500円）
⑧メガドライブ攻略ガイドブック　シャイニング・フォースII古えの封印百科
（'93年10月／128ページ／1,350円／※巻頭袋とじ付き）



徳間書店

問い合わせ先　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店「販売総務」部 03-3433-6231㈹

攻略本の老舗（しにせ）と言えばココ。セガ関係には昔から強く、攻略を主にした編集方針は広い層に受け入れられている。

①セガゲーム大作戦パート3
（'89年1月発行／120ページ／630円／※絶版）
（収録ソフト：スーパーサンダーブレード、スペースハリアーII、獣王記、ファンタシースターII、スーパー大戦略、アレックスキッド一天空魔城一、おそ松くんはちゃめちゃ劇場、他ハード紹介、インタビュー等）
②アタックマニュアルブック　獣王記
（'89年1月発行／80ページ／490円／※絶版）
③アタックマニュアルブック　ファンタシースターII　上巻
（'89年4月発行／112ページ／490円／※絶版）
④アタックマニュアルブック　ファンタシースターII　下巻
（'89年5月発行／112ページ／490円／※絶版）
⑤アタックマニュアルブック　スーパー大戦略
（'89年6月発行／112ページ／490円）
⑥アタックマニュアルブック　スーパー大戦略　戦術編
（'89年10月発行／112ページ／490円）
⑦アタックマニュアルブック　タツジン＆ゴールデンアックス
（'90年1月発行／112ページ／490円）
⑧アタックマニュアルブック　ヴァーミリオン
（'90年2月発行／112ページ／490円）
⑨アタックマニュアルブック　ソーサリアン　上巻
（'90年3月発行／96ページ／490円／※絶版）
⑩アタックマニュアルブック　ソーサリアン　下巻
（'90年4月発行／80ページ／490円／※絶版）
⑪ファンタシースターIII　時の継承者公式ガイドブック
（'90年5月発行／80ページ／500円）
⑫アタックマニュアルブック　ファンタシースターIII　時の継承者　上巻
（'90年6月発行／112ページ／490円／※絶版）
⑬アタックマニュアルブック　ファンタシースターIII　時の継承者　下巻
（'90年7月発行／112ページ／490円／※絶版）
⑭バハムート戦記公式ガイドブック
（'91年3月発行／96ページ／600円）
⑮シャイニング＆ザ・ダクネス公式ガイドブック
（'91年4月発行／96ページ／650円）
⑯シャイニング＆ザ・ダクネス攻略本
（'91年4月発行／96ページ／650円）
⑰アドバンスド大戦略公式ガイドブック
（'91年6月発行／176ページ／980円）
⑱ソニック・ザ・ヘッジホッグ公式ガイドブック
（'91年8月発行／96ページ／600円）
⑲ワンダーボーイV　モンスターワールドIII公式ガイドブック
（'91年8月発行／96ページ／650円）
⑳忍者武雷伝説公式ガイドブック　特別付録乱世の覇者
（'91年12月発行／96ページ／680円）
㉑アドバンスド大戦略ユニット進化論＆天下布武　公式ガイドブック
（'92年2月発行／176ページ／980円）
㉒シャイニング・フォース　神々の遺産ゲームガイドブック
（'92年3月発行／160ページ／1,600円／※CD付き）
㉓（メガCD対応）ルナ・ザ・シルバースター公式ガイドブック
（'92年8月発行／144ページ／980円）
㉔（メガCD対応）ルナの世界と攻略ガイド
（'92年9月発行／128ページ／880円）
㉕ランドストーカー　皇帝の財宝ゲームガイドブック
（'92年12月発行／160ページ／1,600円／※CD付き）
㉖シルフィード公式テクニカルガイドブック
（'93年9月発行／96ページ／880円）
㉗シャイニング・フォースII　古えの封印ゲームガイドブック
（'93年10月発行／144ページ／980円）
㉘ファンタシースターの世界～ファンタシースターを作った人たち～
（'93年11月発行／128ページ／1,000円）

双葉社

問い合わせ先　〒162 東京都新宿区東五軒町3-28 双葉社企画編集部 03-5261-4837（編集）

攻略本の数は業界トップの双葉社。徳間書店同様「ゲームが解けない人のために攻略本がある」という姿勢は立派だ。

①ファンタシースターII必勝攻略本
（'89年4月発行／64ページ／370円）
②シャイニング・フォース必勝攻略法
（'92年4月発行／144ページ／730円）
③ランドストーカー　皇帝の財宝必勝攻略法
（'92年12月発行／192ページ／880円）
④シャイニング・フォース外伝I＆II必勝攻略法
（'93年7月発行／112ページ／800円）
⑤ソニック・ザ・ヘッジホッグ1＆2必勝攻略法
（'93年9月発行／144ページ／880円）
⑥シャイニング・フォースII必勝攻略法
（'93年12月発行／144ページ／850円）

※ここに掲載したものは'93年11月現在のものです。

メガドライブ・MEGA-CD 裏技大事典 完全収録版

メガドライブ登場から5年。発表された裏技は、ついつい忘れてしまうもの。そんなみんなのために、すべての裏技をまとめてみたぞ。便利なパスワードや攻略も載せてるから活用してね。

ア

アークス・オデッセイ

紹介ページ➡P.18

【ディアナの特殊パスワード】

パスワードを入力する時に、以下のように打ち込むと、レベルが4、HPが10、魔力のクリスタルが6個、リバースドールが6個、さらにフレイアがついているという、最強のディアナでプレイできる。

- ●1章「K4UME2UFAA」
- ●2章「K4UME2UIJF」
- ●3章「K4UME2UU0F」
- ●4章「K4UME2UZTX」
- ●5章「K4UME2UWMU」
- ●6章「K4UME2USFR」
- ●7章「K4UME2UX4W」
- ●8章「K4UME2UFPH」

【回復魔法を2倍利用する】

2人同時プレイで片方が回復魔法を使う時に、味方とくっついてから使用すると、2人いっぺんに回復する。

ああ播磨灘

紹介ページ➡P.84

【播磨体操第一のパスワード】

パスワードを入力する時に、「たいそうしようよ」と打ち込むと、播磨灘達が「播磨体操第一」を踊って見せてくれる。

この裏技は、はっきり言って爆笑どころの騒ぎじゃないぞ。

【カルタ取りモード】

パスワードを入力する時に「かるたやりたい」と打ち込むと、1～2人プレイ用のカルタ遊びができる。

【デモを見るモード】

パスワードを入力する時に「えがみたいよ」と打ち込むと、ゲーム中のデモが見られるモードになる。

アーネスト・エバンス

紹介ページ➡P.44

【ステージとばし】

ゲーム中にポーズをかけたら、ボタンを「上、A、下、B、左、A、右、B」の順に押す。その後ポーズを解除すると、次のステージに進むことができる。

アイルトン・セナ スーパーモナコGP II

紹介ページ➡P.118

【バイクでイメージトレーニング】

まずワールドチャンピオンシップを新しく始めたら、ネームエントリーで「HANG-ON!」と入力する。そしてデータをセーブしたら、いったんリセットする(電源を切ってはいけない)。その後フリープラクティスでイメージトレーニングを選択し、周回数とグリッドを設定したら、方向ボタンの下とAボタンをトランスミッション画面になるまで押しておく。

後はトランスミッションを適当に選択して、イメージトレーニングを開始すると、自車がバイクになっているぞ。ただし、1回電源を切るとできなくなるので、その時は「HANG-ON!」のデータに違う名前を書き込んで、最初からやりなおすこと。

【謎の珍獣とUFOが出現】

まずSENNA GPモードを始めて、3つのコースで入賞し、セナからスーパーライセンスをもらう。

その後、再びSENNA GPモードに入ったら、いちばん左のコースを選択すると、決勝時の背景の湖にネッシーのようなキャラクターが現れる。

また、中央のコースを選択した場合は、決勝時の背景にUFOが現れる。ただし、1回どちらかのキャラクターを見たら、もう片方は再びスーパーライセンスをもらわないと見られない。

【アナログパッドに対応】

説明書には記載されていないが、電波新聞社製のアナログパッド「XE-1AP」を接続すると完全アナログ対応で自車を操作することができる。

アイル・ロード

紹介ページ➡P.110

【戦闘モードをなくす】

まずコンフィグモードに入ったら、カーソルをSEの項目に合わせせる。

そして「A、B、C、C、B、A、B、A、C、A、C、B、A」の順にボタンを押すと、画面が光るので、後はイニシャルスタート(ロードではダメ)でゲームを始める。

すると、ゲーム中に敵といっさい遭遇しなくなっている(戦闘シーンがなくなるがゲーム進行に支障はない)。

アウトラン

紹介ページ➡P.116

【ハイパーオプション】

タイトル画面にメニューが表示されている時に、Aボタンを11回、Bボタンを3回、Cボタンを8回押してからオプションに入る。

すると、当たり判定の有無の設定やステージセレクトなどが可能なハイパーオプションになっている。

【HYPERモード】

難易度設定を「PRO」にしたら、どのコースでもいいから1回ゴールまで完走する。その後オプションに入ると、難易度設定で「HYPER」が選択可能になる。ちなみにこのモードでは、テスタロッサの最高速度が345km/hまで上がっている。

【隠れキャラクター】

難易度設定を「NORMAL」以上にしたら、敵車と障害物にぶつからないようにプレイしていると、ステージ2から3へのチェックポイントの手前で、隠れキャラクターが登場する。

ちなみに隠れキャラクターは、飛行船、ギャラクシーフォース、F-14XXの3種類ある。

【いきなりエンディング】

ネームエントリー画面の時に、「ENDING」と入力しよう。すると、難易度が「NORMAL」以上で、なおかつ全5つのゴールを制覇した時にしか見られないエンディングが流れるぞ。また、難易度を「PRO」に設定してからこの裏技を使うと、完走しなくても「HYPER」モードが選択可能になる。

【謎の美女】

5つのゴールをすべて制覇した後に見られるエンディングの画面で、Cボタンを連打していると、優勝カップを持った女性が最後に現れる。

OutRun 2019

紹介ページ➡P.119

【BGMを変更する】

ステージ選択画面か、ステージクリア画面、ゲームオーバー画面が表示されている時に、Cボタンとスタートボタンを押したまま、しばらく待つ。

すると画面が切り替わって、ゲーム中のBGMを変更することができる。

アドバンスド大戦略 ードイツ電撃作戦ー

紹介ページ➡P.89

【マップエディタ】

いちばん最初のメニュー画面が表示されている時に、方向ボタンを「右、左」と押して、その後スタンダードを選択すると、ウィンドウの最下部に「エディト」が加わる。

これを選択すると、オリジナルのマップが自作できる（適当なマップをロードして、それを改造しても可)。

ちなみに、エディタに入ってからセーブデータをロードすると、キャンペーンモードのデータなどを改変することも可能だ（でもゲームがつまらなくなるので、やめたほうが無難)。

【最新兵器】

マップエディタの裏技でエディタに入ったら、適当な国の開発表を表示させる。次に、どれかの兵器にカーソルを合わせてCボタンを押すと、その兵器がどんどん進化していく。

この時、通常のプレイでは出てこない最新兵器（B29やマウスなど）も選択でき、エディタで配置することができる。

【操作の設定を変更する】

キャンペーンモードをプレイしている時に、オプションコマンドのウィンドウ（操作コマンドがあるもの）を開いたら、方向ボタンを「左、右、左、右」の順に押す。

それから「操作」コマンドを選択すると、キャンペーンモードでも「操作」の変更が可能になっている。

【下級の索敵モード】

プレイ中にオプションコマンドのウィンドウ（索敵コマンドがあるもの）を開いたら、方向ボタンを右に3回押してから「索敵」を選択しよう。

すると、初級よりもさらに低い下級モードが選べるようになっている。これは、自国側は索敵ルールを使用しないが、敵国は索敵ルールを使用しているモードだ。

【軍事費などを変更する】

スタンダードモードで適当なマップをロードしたら、方向ボタンを上に3回押す。

それからCボタン(SUBボタン)を押すと、軍事費、同盟国、終了ターン数などが設定可能な画面になる。

【補給馬車をすぐに進化させる】

まず補給馬車（補給車）を自軍の都市か首都の上に置いて、その周りに地上ユニットをいくつか(多いほど良い)配置する。

そして「全自動」コマンドの「全補給」をONにしておき、次のターンで「全自動開始」を何回も行う。

すると、なぜか補給馬車の経験値がどんどん上がっていくのだ。これを利用すると1ターンで経験値がいっぱいになり、すぐに補給トラックも進化させられるぞ。ちなみに、同じ方法で補給トラックも補給ハーフトラックに1ターンで進化させられる。

【艦載機を長距離移動させる】

まず空母に載っている艦載機（飛行ユニット）を、「発進」、「移動」コマンドで移動させ、敵ユニットに隣接させる。そして「攻撃」コマンドを選んだら、攻撃させずに1回キャンセルさせる。するとそのユニットのMOV（移動範囲）が元に戻り、その位置からさらに移動が可能になる。

また、再移動の時も敵ユニットに隣接させて同じ操作をすると、燃料が続くかぎりどこまでも移動できる。

【艦載機を自由に配置】

まず、艦載機を搭載している空母で「発進」コマンドを使い、艦載機を発進させる。次にその艦載機を「処分」コマンドで処分したら、カーソルを好きな場所に移動させてからAボタンを押す。すると、処分したはずの艦載機をそこに配置することができる。

ただし、配置する時に他のボタンを押すとバグることがあるので、注意すること。また、配置したとたんにいないはずの敵（この直前に戦った敵）が一方的に攻撃してくるので、先に対空力のないユニットと戦闘しておいたほうが無難だ。

【途中からキャンペーンに入る】

まずスタンダードモードで適当なマップを選択して（アイランドキャンペーン以外)、勝利、引き分け、敗北のどれでもいいから結果表示（マップを終了させる）を出す。

そうしたら、この画面の時にスタートボタンを押したままA、B、Cボタ

ンを押して、しばらく待つ。すると、表示が少しおかしくなるが、そのマップの次のシナリオからキャンペーンモードに突入できる。これを「ドイツ」のマップでやるとエンディングを見ることも可能だ。

ただしこの裏技を使った場合は、マップが終了するたびに同じ操作をしないと、メニュー画面に戻ってしまう。また、ゲームそのものがバグって進められなくなることもあるので、多用しないほうがいいだろう。

【首都を修復不可能にする】

敵国の「首都」を爆撃すると「崩壊都市」になるが、実はこれをもう1回爆撃した場合、説明書には記載されていないが「森」になるのだ。

敵国の首都が複数あるマップでは、1回爆撃しても工作車で修復（奪回）されることがあるので、この方法で森にしておくと便利かも。

【思考中にセーブ】

コンピュータ側が思考中の時でも、Cボタンを押しっぱなしにしておくとコマンドウィンドウが出て、途中セーブなどができる。

【核爆弾が投下できる】

ドイツ軍後期の爆撃機「Me264」の武装リストには「核爆弾」が入っているが、これは「総統命令により使用禁止」というメッセージが出て、通常は装備できない。

しかし、「武装」コマンドを選択した後の武装選択画面で、方向ボタンを左に3回押してから核爆弾を選ぶと、ちゃんと装備できるのだ。これを投下すると、半径6ヘックス内の地上ユニットと都市がすべて壊滅するぞ。

アフターバーナーⅡ

紹介ページ➡P.50

【ステージセレクト】

タイトル画面が表示されている時、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、1～20までステージセレクトができる。

【ミサイル補給コマンド】

ステージクリア後に補給機が登場したら、以下のようにボタンを押しておくと、隠しメッセージが表示され、おまけにミサイルが100発補給される。

●ステージ3「左＋Bボタン」
●ステージ5「右＋Bボタン」
●ステージ9「下＋Bボタン」
●ステージ11「右＋Bボタン」
●ステージ13「左＋Bボタン」
●ステージ16「左＋Bボタン」
●ステージ19「下＋Bボタン」
●ステージ21「右＋Bボタン」

アフターバーナーⅢ

紹介ページ➡P.68

【スペシャルオプション】

オプションモードに入ったら、カーソルをボタン設定の項目に合わせてスタートボタンを押すと、スペシャルオプションに入れる。このオプションでは、ゲーム中の視点や、宙返りの操作方法が変更可能だ。

アリシア ドラグーン

紹介ページ➡P.29

【無敵コマンド他】

電源を入れたら、「GAME ARTS」のロゴが表示される前からAボタンを押しておき、ロゴが消えたらボタンを離す。

次に、「GAINAX」のロゴが出る前からBボタンを押しておき、同じようにロゴが消えたら離す。

最後に「MECANO ASSOCIATES」の文字が出る前からCボタンを押しておき、やはり文字が消えたら離そう。

その後、メインタイトルが出てこないうちにスタートボタンを押すと、いつもと異なる効果音が鳴るが、普通にゲームを始めよう。

このコマンドを入力した後は、プレイ中に2P側のパッドで以下のような操作が可能になるのだ。また、1P側のパッドと組み合わせると、無敵などの効果が得られるぞ。ただし、この裏技を使っている時は、ゲームオーバー後のランキング表示は出てこない。

2P側パッドの操作方法	
Aボタン	ポーズをかける。連続して押すとコマ送りになる。
Bボタン	Aボタンでかけたポーズを解除する。
Cボタン	ステージを区切りごとにとばす。1回押した直後にいずれかのボタンを押さえておくと各ステージを直接選択できる（表2を参照）。

■表2

ステージ	対応ボタン
1	Cボタン
2	Bボタン
3	B＋Cボタン
4	Aボタン
5	A＋Cボタン
6	A＋Bボタン
7	A＋B＋Cボタン
8	スタートボタン

■1P側パッドの対応表

※2P側のAボタンでポーズをかけたら、1P側パッドのいずれかのボタンを押したまま、Bボタン（2P側）で解除すると、以下のような効果が得られる。

ボタン	効果
上	アリシアのHPが最大値まで回復。
左	稲妻レベルが1段階アップ。
右	召喚中のモンスターが1レベルアップ。
モンスターセレクトボタン	無敵モードになる。
稲妻攻撃ボタン	稲妻が強くなり、どんな敵でも一撃で倒せる。

アレックスキッド ー天空魔城ー

紹介ページ➡P.7

【ボスとの戦闘をとばす】

各ステージのボスのところまで進んで、会話のシーンが終わったら、すぐにスタートボタンを押してアイテム選択画面に入る。そして再びゲームに戻ると、ボスとの戦闘をとばせる。

アローフラッシュ

紹介ページ➡P.54

【不完全な無敵モード】

オプション画面に入ったら、アローフラッシュの項目をチャージに設定してタイトル画面に戻る。

そしてストーリーのデモが終わるまで待ち、再びタイトルになったらオプ

ション画面に入ってみよう。成功していればアローフラッシュの項目がストックになっているはずだ。後はゲームを始めて、ロボット形態でアローフラッシュを使うと、有効時間が異常に長くなっているぞ。

それと、アローフラッシュを使う時はボタンをできるだけ長く押しておくのがコツだ。

イ

インセクターX

紹介ページ➡P.53

【無限コンティニュー】

ゲームオーバーになってコンティニュー画面になったら、方向ボタンの左上を押したままCボタンを押すと、クレジットを増やすことができる。この裏技は何回でも使える。

ウ

ヴァーミリオン

紹介ページ➡P.104

【サウンドテスト他】

タイトル画面が表示されている時に2P側のパッドのA、B、Cボタンとスタートボタンを押すと、サウンドテストなどが可能なモードに入れる。

ヴァリスⅢ

紹介ページ➡P.16

【ステージセレクト】

タイトル画面が表示されている時に方向ボタンの上とA、B、Cボタン、スタートボタンを押さえて、2秒ほど待つ。

その後ボタンをすべて離すと、ステージセレクトの画面になる。このモードでは、MAPの数字を変えて好きなステージが選べる。

【ビジュアルセレクト他】

タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの左上とA、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、ビジュアルセレクトに入れる。

また、同じ要領でA、B、Cボタンを押しておいた場合はサウンドテストに、方向ボタンの右下＋Bボタンを押した場合は効果音セレクトに入れる。

ヴィクセン357

紹介ページ➡P.95

【シナリオセレクト他】

まず、どのシナリオでもいいからゲームを開始して、マップの左から２番目、上から２番目の位置に適当なユニットを配置する。

次にそこへカーソルを合わせたら、Bボタンを押したまましばらく待っていると強制的にシナリオ１が始まる。しかも、最初からキャラクターがすべてそろっているのだ。

ちなみに、この裏技を使った後、カーソルを再び同じ位置に合わせてBボタンを押していると、今度はキャラクターのレベル変更が可能になる（この裏技と以下の裏技は、ユニットを左から２番目、上から２番目に配置しなくても良い）。

さらに、カーソルをその右下に合わせてBボタンを押しているとシナリオセレクト、もう１つ右下でBボタンを押しているとサウンドテストになる。

ヴェリテックス

紹介ページ➡P.59

【無限１UP他】

プレイ中にA、B、Cボタンを押したままポーズをかけたら、方向ボタンの右を押すとバリアを張り、下に押すと残機が１つ増える。この裏技に回数制限はないが、１回のポーズで自機とバリアは１つずつしか増やせない。

エ

エアダイバー

紹介ページ➡P.50

【無敵モード他】

マップ選択画面が表示されている時に、カーソルを敵がいない場所に合わせたら、スタートボタンを押したまま「A、B、C、B、A、A、B、C、B、A、B」の順に押す。

その後、適当なエリアにカーソルを合わせたら、ボタン（以下を参照）を押したまま自機が発進するまで待つと、いろいろな効果が得られる。

●スタートボタン→無敵モード。

●Aボタン→エリア内のエースパイロットと戦う。

●Bボタン→エリア内のボスと戦う。

●Cボタン→ラストのボスと戦う。

エイリアンストーム

紹介ページ➡P.18

【評価画面で777を出す】

２人同時プレイの時、２P側が先にゲームオーバーになった場合に限り、A、B、Cボタン（２P側）を押しっぱなしにしておこう。その後の評価画面でスコアが777点になるぞ。

エクスランザー

紹介ページ➡P.65

【イージーモードほか】

オプション画面でカーソルを難易度設定に合わせたら、すばやく「A、B、C、A、B、C、A、B、C」の順にボタンを押す。するとイージーとヘビーの難易度が選択可能になる。

【ステージとばし他】

プレイ中にポーズをかけたら、すばやく「上、下、上、下、上、下、C、B、A、右、左」の順にボタンを押す。

すると、成功した場合は効果音が鳴る。後はポーズを解除せずにAボタンを押すとコマ送りモード、Bボタンを押すとステージとばしが可能だ。

エコー・ザ・ドルフィン

紹介ページ➡P.39

【無敵モード他】

プレイ中に、エコーが横方向に振り向いた瞬間（方向転換している時）にポーズをかけて「右、B、C、B、C、下、C、上」の順にボタンを押す。すると画面が切り替わって、無敵モードの設定やステージセレクトができる。

【呼吸いらずのパスワード】

パスワードを入力する時に「LIFEFISH」と打ち込み、スタートボタンを押す。すると最初の選択画面に戻されてしまうが、そのまま右へ進んでゲームを開始しよう。

するとエコーの酸素メーターがなくなっていて、ゲーム中に呼吸をしなくても死なないようになっているぞ。

SDヴァリス

紹介ページ➡P.27

【無敵モード】

タイトル画面が表示されている時に

「上、下、左、右、A、B、上、下」の順にボタンを押すと、成功した場合は効果音が鳴る。その後ゲームを始めると、無敵モードになっている。

F1サーカスMD

紹介ページ➡P.116

【決勝レースの周回数を減らす】

周回数を設定する画面が表示されている時に、方向ボタンの下を押したままAボタンを押す。後は普通に予選を終わらせると、決勝レースの周回数が2周になっている。

【天候を変更する】

メニュー画面でカーソルを「COURSE」に合わせたら、スタートボタンを押してデータを表示させる。

この時、スタートボタンは押したままにしておくこと。次に、方向ボタンの上を押したままAボタンを押すと、天候が「晴れ」になり、下とAボタンを押すと「曇り」になる。

【サウンドテスト】

タイトル画面が表示されている時にAボタンを押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

【いきなりエンディング】

ネームエントリー画面で名前を入力したら、カーソルを「END」に合わせる。そして方向ボタンの左上とBボタン、スタートボタンを押したままでAボタンを押すと、エンディングが見られる。

エル・ヴィエント

紹介ページ➡P.21

【カラーバーを表示させる】

電源を入れた後、ウルフ・チームのロゴが出ている時にA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、カラーバーが表示される。

【ステージとばし他】

プレイ中にポーズをかけたら、方向ボタンを「上、左、右、下」の順に押す。そしてポーズを解除する前にAボタンを押すと、ゲームにスローモーションがかかる。

また、この時AボタンではなくCボタンを押すと使用魔法を増やせる。

さらに、Bボタンを押した場合は次のステージへ進むことができる（強制的にクリアする）。

オ

尾崎直道のスーパーマスターズ

紹介ページ➡P.72

【ゲームオーバー画面】

1ホールで打数を99以上、もしくはトータルスコアを100オーバーにすると、変な画面になって、強制的にゲームオーバーになってしまう。

カ

ガイアレス

紹介ページ➡P.57

【特殊な武器を入手】

プレイ中に、以下の条件を満たすと通常は出てこない武器（説明書には記載されていない）を装備できる。

- スコアが1万点以上の時に、下4けたがすべて0になったらWOZに学習させる。
- ステージ開始直後にWOZを6回連続で空撃ち（敵にぶつけない）して、7回目に何かの武器を学習させる。
- WOZに128回学習させる。

【無敵モード】

プレイ中に、方向ボタンの左とA、Cボタンを押したままポーズをかけたら、そのままボタンを離さずに1秒くらい待つ。それからポーズを解除すると、そのステージだけ無敵モードで遊べる。ただし、無敵が通用しない敵もいるので注意。

【バリアの効果が倍増する】

バリアのアイテム（ブレイク・ディフェンサー）が出現したら、WOZをドッキングさせてから取ろう。普通に取った時よりも耐久力が高くなるぞ。

カプコンのクイズ殿様の野望

紹介ページ➡P.135

【イベントだけで遊べるモード】

タイトル画面が表示されている間に2P側のコントローラーで、すばやく「右、下、右下、A、下、右下、右、A、下、左下、左、B」の順にボタンを押す（ストⅡの昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚コマンドを入れる感じ）。

すると成功した場合は効果音が鳴ると同時に、ゲーム中のイベントだけで遊べるモードになる。

カメレオンキッド

紹介ページ➡P.30

【最終面へのワープ方法】

ゲームをとりあえず2面まで進めたら、ゴール付近のいちばん右にあるブロックの上に乗り、キッドの体を半分ほどブロックからはみ出させる（写真参照）。そして方向ボタンの右下と、攻撃ボタン、ジャンプボタンを同時に押すと、いきなりラストのボスまでワープできる。

ここに乗って体を半分はみ出させる。後は落ちないようにボタンを押す。

餓狼伝説　宿命の闘い

紹介ページ➡P.37

【戦いっぱなしモード】

オプション画面のコントロール設定に入り、カーソルを「POINT」に合わせる。その後方向ボタンの左を押したままBボタンを押すと、数字が0に変更できるので、そのまま0に設定しておく。

後は普通に対戦モードを開始すると、セットポイントが5けたの数字になっていて、勝った回数が単純にカウントされるモードで遊べる。

【クレジット数を増やす】

1人プレイのモードでゲームオーバーになったら、コンティニュー画面が表示されている時に方向ボタンの上とA、Bボタンを押したままCボタンを押す。するとボタンを押した数だけクレジットを増やせる（最大9まで）。

【時間を無制限にする】

オプション画面に入ったら「TIME LIMIT」の項目にカーソルを合わせ、Aボタンを押したまま方向ボタンを左に押すと、00に設定できる（時間が無制限になる）。

【コンピュータ側の敵を選択】

「VS GAME」でプレイする時に「1P VS COM」を選ぶと、通常はコンピュータ側のキャラクターはランダム

に決定されてしまう。

しかし「1P VS COM」を選択する時に、2P側のパッドのCボタンを押したままにしておくと、コンピュータ側のキャラクターも自由に選択可能になる。

【対戦モードでギースが使える】

「VS GAME」でプレイする時に、方向ボタンの左を押したままスタートすると、キャラクター選択でギースが使用可能になる。

また、2P側も左を押しておけば、ギース同士で対戦することもできる。

キ

騎士伝説

紹介ページ➡P.98

【スタッフロールを表示】

タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの下とA、B、Cボタンを押さえたまま、スタートボタンを押すと、「騎士伝説」の開発スタッフの紹介デモが見られる。

ギャラクシーフォースII

紹介ページ➡P.60

【いきなりエンディング】

オプション画面に入ったら、2P側のパッドのスタートボタンを押しておく。次にカーソルをEXITに合わせたら、1P側のスタートボタンを押すとエンディングが始まる。

球界道中記

紹介ページ➡P.75

【終盤の3チームが使える】

ワールドツアーのパスワードを入力する時、「ZVN.」と打ち込んでからリセットすると、ワールドツアー以外のモードで終盤の3チームが使えるようになる。

【隠しメッセージ】

ワールドツアーのパスワードを入力する時に、以下のように打ち込むと、いろんな隠しメッセージが表示されるぞ。

● 「KIKU」 ● 「KATO」
● 「SHIN」 ● 「MASA」
● 「END.」 ● 「HIDE」

【球団紹介メッセージ】

ワールドツアーのパスワードを入力する時、日本チームの名称(LやBUなど)を打ち込み、あまったスペースには「.」を入れる。すると、各球団の紹介メッセージが出てくる。

究極タイガー

紹介ページ➡P.58

【ステージセレクト】

タイトル画面が表示されている時にスタートボタンを1回押して、背景の色が緑になったら方向ボタンを「上、下、右、左」の順に押す。

その後スタートボタンを押すと、ステージセレクト画面になる。

【いきなりエンディング】

タイトル画面が表示されている時にスタートボタンを1回押して、背景の色が緑になったら方向ボタンを「上、下、右、左」の順に押す。

次にボタンを「A、B、C」の順に押してからスタートボタンを押すと、エンディングが見られる。

【パワーアップコマンド】

プレイ中にポーズをかけたら、方向ボタンを「上、下、右、左」の順に押して、Aボタンを押したまま解除すると、ショットパワーが最高になる。

また、Bボタンを押したまま解除した場合はボムが8発に増える。

ただしボタンの設定を変更してある場合はA、Bボタンの対応も変わるので注意。

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル

紹介ページ➡P.73

【同じ選手で対戦する】

1PLAYER以外のモードでゲームを始めたら、まず片方の選手を決定する。そしてウィンドウにリボンが表示されたら、スタートボタンとAボタンを連打すると、同じ選手が選択可能になる。

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場

紹介ページ➡P.131

【サウンドギャラリー】

パスワードを入力する時に「一萬、九萬、九萬、一筒」と打ち込むと、サウンドギャラリー(効果音と音声が聞ける)に入れる。

【ミュージックギャラリー】

パスワードを入力する時に、「東、南、西、北」と打ち込むと、ミュージックギャラリーに入れる。

【いきなりエンディング他】

まずコントローラー接続端子の2P側に、マークIIIの「ウッディポップ」などについていたパドルコントローラーを接続する(なければメガドライブのパッドを分解して、方向ボタンの上下左右とCボタン、スタートボタンを押さえて接続)。

後は普通にクラス対抗戦を始めると、通常は使えないはずの「オープン」と「自動処理」が選べるようになっている。また、パスワードに「東、南、西、北」と打ち込むと、退学の画面の後にエンディングが始まる。

【稲妻ツモを阻止する】

プレイ中(どのモードでも可)にゴッドハンドがリーチをかけたら、次にツモる時に方向ボタンの下とA、B、Cボタンを押したままに(早めに)しておくと、一発ツモを阻止できる。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘! 東京マージャンランド編

紹介ページ➡P.134

【便利な機能の数々】

まず、タイトル画面が表示されている時に、ボタンを「下、B、下、下、B、上、C、左、右、B、上、B、下、C、B」の順に押す。

すると、成功した場合は画面の右上にタコのグラフィックが表示され、フリー対戦以外のモードでも、オープン機能と自動処理が使えるようになる。

また、このコマンドを入力した後、メニュー画面の「面子紹介」にカーソルを合わせて、方向ボタンの左を押したままCボタンを押しっぱなしにしておくと、カジノパレスで遊べる。

ちなみに「アトラクション紹介」にカーソルを合わせて、同じ要領で左+Cボタンを押した場合は、ゲーム中のデモが次々と流れる。

ク

空牙

紹介ページ➡P.60

【ステージセレクト】

オプション画面に入って残機を5、

ミュージックを10、ボイスを3に設定したら、ボイスを1回鳴らしてからゲームを始める。その後、自機の選択画面になったら、2P側のボタンのいずれか（下の表を参照）を押したまま、1P側のスタートボタンを押す。
すると、好きなステージから始めることができる。2人同時プレイの場合は、先に2P側の自機を決定しておくと良い。

2P側のパッドの対応表

ステージ	対応するボタン
2	Aボタン
3	Bボタン
4	Cボタン
5	スタートボタン
6	A＋Bボタン

CRYING～亜生命戦争～

紹介ページ➡P.64

【ステージセレクト】
最初にセガのロゴが表示されたらCボタンを押さえ、タイトル画面になるまで待つ。そしてタイトル画面が表示されたら、Cボタンはそのままで、方向ボタンを上から右回りに1回転させるように押す。
成功した場合は効果音が鳴るので、後は普通にゲームを始めると、ステージセレクトの画面になる。

クラックス

紹介ページ➡P.127

【裏クラックスに入る】
タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの左とA、B、Cボタンを押したままスタートすると、裏クラックスがプレイできる。

グラナダ

紹介ページ➡P.55

【クロムレックが顔になる】
ステージ5で、スタート地点からいちばん近い橋を8回連続して往復すると、クロムレックのグラフィックが加藤茶の（ような）顔に変わる（ただし性能は変わらない）。

【イージーモード】
オプション画面に入ったら、Cボタンを10回押すと、難易度設定でイージーが選択可能になる。

【転倒するレオン】
エンディングが始まったら、Aボタンを最後まで押しっぱなしにしておくと、レオンが転倒する。

【ブラスターの威力が2倍に】
ステージ2のスターシャの右翼（向かって左側）で、翼の先についている棒に乗り、先端ギリギリまで進んでしばらく待つ。すると下からアイテムが飛んできて、これを取るとブラスターの威力が2倍になる。
もちろん反動も2倍になるが、撃つ時に方向ボタンを前に押しておくと半減できる。ただし、コンティニューするとこの効果はなくなる。

【空飛ぶグラナダ】
ステージ2で残りタイムが0になる直前に、ブラスターの反動を使って戦艦から落下させる。この時、自機が下に落下しきらないうちに時間切れで爆発したら成功。
すると次の自機からは空を飛べるようになる（下に落ちなくなる）。しかも、この効果はコンティニューしてもなくならない。

グランドスラム

紹介ページ➡P.77

【コンフィグモード】
パスワードを入力する時に、最初の6文字を「CONFIG」、残りはすべてピリオドを打ち込むと、サウンドテストやパワー設定などが可能なコンフィグモードに入れる。

【新たなライバルが登場】
パスワードを入力する時に、最初の10文字を「GRAND.SLAM」、残りはすべてピリオドを打ち込むと、登録されている選手が一新される（強くなっている）。

クルードバスター

紹介ページ➡P.28

【自動販売機で1人増やす】
ステージクリア後の体力回復ステージで、自動販売機を時間内に破壊すると残り人数が1人増える。

CRÜE BALL

紹介ページ➡P.136

【レベルセレクト】
まずミュージックデモに入ったら、レベル6の曲を選択して「A、C、A、B」の順にボタンを押す。
その後普通にゲームを始めたら、方向ボタンの上を押したままBボタンを押すと、先のレベルへ進むことができる。また、方向ボタンの下とBボタンを押すと、前のレベルに戻ることもできる。

グレイランサー

紹介ページ➡P.63

【ステージセレクト】
各ステージが始まる直前で、ステージ数が表示されている間にボタンを「B、B、C、A、上、下」の順に押す。するとステージセレクトの画面になる。ただし、すばやくボタンを押さないと失敗するので注意しよう。

【マニアモード】
タイトル画面にメニューが表示されていない時に、ボタンを「上、下、左、右、B、A」の順に押す。するとタイトルの色が変わるので、オプションに入らずにすぐにゲームを始めると、マニアモードをプレイできる。

【残機を増やす】
プレイ中にポーズをかけたら、ボタンを「上、下、A、B、C、左、右、C、B、A」の順に押す。すると残機が1つ増える。ちなみにこの裏技は何回でも使用できる。

ケ

慶応遊撃隊

紹介ページ➡P.69

【おまけゲーム】
タイトル画面でスタートボタンを押して、メニューを表示させたら、方向ボタンを「左、左、右、右、上、下、上、下、上、右、下、左、上」の順に押す。後はそのままスタートボタンを押すと、懐かしのLSIゲームのようなおまけゲームで遊べる。
また、このおまけゲームで200点以上スコアを稼いでから通常のゲームを開

始させると、スコアに応じて初期のぽち数とコンティニュー回数が増やせる（下の表を参照）。

得点	ぽち数	コンティニュー
200点以上	6	＋１回
300点以上	7	＋２回
400点以上	10	＋３回
500点以上	30	＋４回
600点以上	40	＋５回

ゲイングランド

紹介ページ➡P.15

【ラウンドセレクト】

オプション画面に入ったら「A、C、B、C」の順にボタンを押すと、ラウンドセレクトの項目が現れる。

コ

鋼鉄帝国

紹介ページ➡P.62

【スーパーボムが99個になる】

各ステージの最初で、自機選択の画面が表示されている時に、２Ｐ側のパッドで「C、A、C、A、スタートボタン、B」の順にボタンを押す。

成功した場合は効果音が鳴るので、後は自機を選択すると、スーパーボムの数が99個になっている。

【残機数が99になる】

オプション画面に入ったら、難易度をハード、自機のストックを2、クレジットを1、サウンドテストを65に設定する。

そしてカーソルをサウンドテストに合わせたら、AかBボタンを1回押してから（その後は設定を変更してもかまわない）、ゲームを始める。すると残機が99になっているぞ。

【いつでもレベルアップ】

オプション画面に入ったら、難易度をハード、自機のストックを3、クレジットを2、サウンドテストを77に設定する。そしてサウンドテストにカーソルを合わせ、AかBボタンで音を1回鳴らしたらゲームを始める（この直後に設定を変えても可）。

後はプレイ中に２Ｐ側のパッドのBボタンを押すと、ショットのレベルを上げることができる。

【ラウンドセレクト】

オプション画面に入ったら、サウンドテストで1番を2回、9番を1回、2番を1回という順に鳴らす。するとオプションにラウンドセレクトの項目が追加される。

ゴールデンアックス

紹介ページ➡P.9

【コンティニュー回数を増やす】

アーケードモードのキャラクター選択画面の時に、方向ボタンの左下とA、Cボタンを押す。すると、ゲームオーバー後に表示されるクレジットが9に増えている。

【ステージセレクト】

アーケードモードのキャラクター選択画面の時に、方向ボタンの左下とBボタンを押す。すると、画面の左上に小さな数字が現れて、ステージセレクトが可能になる。

ゴールデンアックスⅡ

紹介ページ➡P.26

【ステージセレクト】

電源を入れてセガのロゴの後のデモが表示されたら、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押す。

この時、A、B、Cボタンは離さないこと。タイトル画面になったら、オプションにカーソルを合わせてB、Cボタンを押し直す（以下、Aボタンは押したまま）。

そしてオプション画面になったらEXITにカーソルを合わせてB、Cボタンを押す。そして再びタイトルに戻ったら、1Pか2Pに合わせてB、Cボタンを押し、さらにノーマルゲームを選択してB、Cボタンを押す。

キャラクター選択画面になったら適当なキャラクターに合わせて、方向ボタンの上とB、Cボタンを押す。するとステージセレクトの画面になる。

【クレジット数が8に増える】

タイトル画面が表示されたら、カーソルをオプションに合わせてA、B、Cボタンを同時に押す。そしてオプション画面に入ったらB、Cボタンは押したままで、Aボタンだけを離す（この時点で設定を変更しても可）。

次にB、Cボタンを押したままタイトル画面に戻って、ノーマルモード（1Pか2P）を選択したら、キャラクター選択画面まで進める。すると、クレジット数が8に増えている。

【魔法の書が大幅に増える】

まずオプション画面に入って、魔法をスペシャルに設定する（他の項目は何でも可）。次にノーマルゲームを始めたら、どのステージでもいいからボスの場所まで進む。

ボス対決ですべての敵を倒したら、すぐに魔法をいっぱいまでためて（この時、魔法の書は3つ以上持っていること）、そのままボーナスステージに入ろう。ボーナスステージになったら魔法のボタンを離して、魔法の書を1つも取らずに次のステージに進む。

すると、スタートと同時にかってに魔法を使うが、持っている魔法の書が200以上に増えている。ただし、魔法を使う（ためる）時に魔法レベルの上限を越えてしまうと、バグってゲームが止まることがある。

ゴールデンアックスⅢ

紹介ページ➡P.38

【ステージセレクト】

最初のキャラクター選択画面が表示されている時に、自分の使いたいキャラクターに合わせる。そしてAボタンを4回、スタートボタンを1回、Cボタンを6回とすばやく押す（キャラクター選択直後の雷が消えないうちに）。

すると、成功した場合はステージセレクト画面になる。

コズミック・ファンタジーStories

紹介ページ➡P.109

【ザコ敵が出現しなくなる】

ゲームを起動したら、すぐに２Ｐ側のパッドで方向ボタンの左とスタートボタンを押さえ、そのままセガのロゴが消えるまで待つ。

その後ゲームを始めたら、フィールドを歩いている時に２Ｐ側のパッドのスタートボタンを押すと、ザコ敵がいっさい出現しなくなる（もう1度押すと解除される）。

また、この裏技を使用している時にCボタンでシステム・コマンドを表示させたら、２Ｐ側のパッドのスタート

ボタンを押すと、障害物を自在に通過できるようになる。

コラムス

紹介ページ➡P.127

【魔法石を2回利用する】

魔法石を、1～2ブロック分画面外にはみ出すように積む。すると、同色の宝石を消した後に、はみ出ていた魔法石が落ちてきて、再びその下の宝石を消してくれる。

サ

サイキック・ディテクティヴシリーズ Vol.3 AYA

紹介ページ➡P.123

【DAPS鑑賞モード】

いったんゲームを最後までクリアしたら、エンディング終了後に何もせずに待っていると、画面に彩が現れる。

そして画面が消えて音楽が完全に止まったら、5～6秒以内にスタートボタンを押すと、ゲーム中のすべてのアニメーションが見られるモードに入れる。このモードを終了する時は、移動コマンドで「やめる」を選択しよう。

サイドポケット

紹介ページ➡P.133

【ボーナスゲーム】

1Pポケットゲームをプレイしていると、ときどきポケットに「ZONE」という表示が出るが、このポケットに手玉をじかに落とすとボーナスゲームに入れる（2種類あり）。

サイバーボール

紹介ページ➡P.73

【いきなりエンディング】

パスワードを入力する時に「CGBBB8FBBB2V」と打ち込むと、エンディングが見られる。

ザ・キックボクシング

紹介ページ➡P.81

【サウンドテスト】

試合中に、方向ボタンの下を押したままスタートボタンを押してポーズをかけると、ROUNDの表示がSOUNDに変わって、サウンドテストが可能になる。

ザ サード ワールド ウォー

紹介ページ➡P.102

【おまけゲーム他】

最初のメニュー画面を表示させたら「環境設定」を選ぶ。

そして環境設定の画面になったら、ボタンを「上、下、左、右、スタートボタン」の順に押す、するとコマンド入力モードが現れる。

このモードでパスワードを以下のように入力すると、おまけゲームと隠し画面が楽しめるぞ。

● 「GAME」→国旗神経衰弱「くるりんぱ」で遊べる（1～2人用のおまけゲーム）。

● 「MICRONET」→隠し画面が見られる。

● 「CM」→バトル・ファンタジーのCM画面が見られる。

ザ・スーパー忍

紹介ページ➡P.8

【手裏剣の数が∞になる】

オプション画面に入ったら、手裏剣の数を00に設定してしばらく待つ。すると00の表示が∞に変わるので、後は普通にゲームを始めよう。手裏剣の使用制限がなくなっているぞ。

ザ・スーパー忍 II

紹介ページ➡P.39

【手裏剣の数が∞になる】

オプション画面に入ったら、SEの項目を「SHURIKINS」に、手裏剣の数を00に設定する。

そしてカーソルをそのままにしておき、しばらく待っていると、手裏剣数の表示が∞に変わる。後は普通にゲームを始めると、プレイ中にいくらでも手裏剣が使えるぞ。

【無敵モード】

オプション画面に入ったら、カーソルをMUSICに合わせる。

そして「HE RUNS」、「JAPONESQUE」、「SHINOBI WALK」、「SAKURA」、「GETUFU」の順に曲を鳴らす（最後まで聴かなくても良い）。

この時、最後の「GETUFU」の曲が鳴らなければ成功。後は普通にゲームを開始すると、無敵モードになっている。

鮫！鮫！鮫！

紹介ページ➡P.54

【2UPアイテムを出す】

まず、武器（どれでも可）のレベルとPのゲージをいっぱいにしておく。それからゼネラル・ポーターなどの、アイテムを出現させる敵を破壊すると、2UPアイテムが出る。

三国志列伝～乱世の英雄たち～

紹介ページ➡P.89

【戦闘を始めからやり直す】

戦闘シーンになったら、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、戦闘を始めからやり直すことができる（陣形選択画面に戻る）。

ただし、一騎討ちになってしまうとできない。

【強制的に勝利する】

武将（君主、太守以外）が2人以上いる領地に敵が攻め込んできたら、1人を残して他をすべて配置し、いったんBボタンでキャンセルする。そして再び武将を配置すると、戦わずして敵の武将を捕虜にすることができる。

【借金を無効にする】

同盟国から借金をしたら、いったん内政の「移動」コマンドでその国を捨てる。次に、その国へ「行軍」で入っていくと、再び借金ができる（借金額は出ているが、無効になっている）。

【お金を節約して徳を上げる】

武将を教育する際に、お金を1ずつ使うと、忠誠度は上がらないが、君主の徳は確実に1つ上げられる。この方法を使うと、少ないお金で徳を上げられるぞ。

【お金を節約して士気を上げる】

士気を上げたい武将がいる場合、その武将についている兵を0にしてから訓練をさせる。そして士気が上がったら兵を戻そう。この方法を使うと、兵を訓練させるお金を節約できるぞ。

サンダーストームFX

紹介ページ➡P.67

【ステージセレクト他】

タイトル画面にメニューが表示されている時に、以下の順にボタンを押すと、成功した場合は効果音が鳴り、い

ろいろな効果が得られる。
●「左、右、A、B、C」→ゲームスタートを選ぶとステージセレクトができる。また、プレイ中にスタートボタンを押すと、強制的にそのステージをクリアできる。
●「右、上、左、下、A」→コンフィグモードでイージーの難易度が選べるようになる。
●「上、下、左、右、B、C、A」→メニューにデバッグモードが加わる。

【無敵モード】
上記のステージセレクトの裏技を入力した後、同じ要領で「B、A、C、A、左、左、右、左」の順にボタンを押すと、無敵モードになる。

THUNDER FORCE II MD

紹介ページ➡P.49

【制限つきのステージセレクト】
難易度をハードに設定し、ゲームを最後までクリアしたら、エンディング後に1回リセットボタンを押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

【50万点ボーナス】
サイドビューのステージで、敵をまったく破壊せずに(障害物は可)、ボスだけを倒してクリアすると、50万点ボーナスが加算される。

THUNDER FORCE III

紹介ページ➡P.51

【武器をすべて入手】
プレイ中にポーズをかけたら、方向ボタンの上とBボタンを同時に10回、次に下とBボタンを同時に2回押す。
そしてポーズを解除する前にBボタンを押すと武器の増加、Cボタンを押すと武器の減少、Aボタンを押すとクローを装備できる。

【2人協力プレイ】
2P側にもパッドを接続してからプレイすると、ウェポン選択およびスピード調整が2P側でも可能になる(疑似2人協力プレイ?)。

【エンディングの一部が動く】
ゲームをクリアしてエンディング画面になったら、Cボタンを押しっぱなしにしておくと、主人公がピースをする(ラストのグラフィックでは、まばたきをする)。

THUNDER FORCE IV

紹介ページ➡P.63

【武器をすべて入手】
プレイ中にポーズをかけたら、ボタンを「上、右、A、下、右、A、C、左、上、B」の順に押す。
そしてポーズを解除する前に方向ボタンの右を押すとクローが、上を押すとすべての武器が入手できる。
ただし、このコマンドは操作設定を変更していない場合のものなので、ボタン配置を変えた場合はコマンドもそれに準じて変えること。

【おまけBGM】
最終ステージをクリアしてエンディングを見たら、その後オプションモードに入るとサウンドテストでおまけのBGMが聞けるようになる。

サンダープロレスリング列伝

紹介ページ➡P.77

【無限コンティニュー】
ワールドチャンピオンシップでコンティニューを使いきったら、「GAME OVER」と表示されている間に、方向ボタンの上を押したままCボタンを押す。すると無限にコンティニューができる。

【試合中のBGMを変更する】
プレイ中にポーズをかけたら、方向ボタンの上とBボタンを押すと、BGMを変更することができる。

【同じ選手を何回も選択できる】
まず、ワールドチャンピオンシップ以外のモードでゲームを始めて、自分が使用する選手を決定する。
その後、コンピュータ側(もしくは2P側)の選手を決定する時に、すでに選択した選手にカーソルを合わせてB、Cボタンを同時に押す。すると、同一の選手を何回でも選択できる。

【オートプレイ】
まずエキサイティングモードを選択し、選手を決定する。
そして選手の顔が表示されている時(試合開始直前のグラフィック)に、方向ボタンの下とCボタンを押したままにしておく。すると、プレイヤー側の選手をコンピュータが代わりに操作してくれる。

シ

シーザーの野望 II

紹介ページ➡P.93

【綱引きゲーム】
まず、ゲームセレクトウィンドウのサイズを初期のままにしておき、カーソルを「Data load」のいちばん右に合わせる。
そして1Pと2P側のパッドのスタートボタンを押さえたままで、Aボタン(1P側)を押すと、2人プレイ専用の綱引きゲームで遊べる(Cボタンを連打して戦う)。

ジェームスポンド II

紹介ページ➡P.38

【5分間無敵モード他】
ゲームスタート直後、すぐ右上のほうに5つ並んでいる得点アイテムを、ケーキ、ハンマー、地球儀、リンゴ、蛇口の順に取ると、ポンドが約5分間だけ無敵になる。
また、この無敵時間が持続しているうちに最初の扉に入り、そのまま部屋をクリアしよう。なんと、全部の扉のカギが開くぞ。

【超ハイジャンプ】
ゲーム中にポンドをジャンプさせたら、着地する前に方向ボタンの下を押しながら、ジャンプボタンを押し直す。着地後、しばらく2つのボタンを押さえたら、方向ボタンだけを離すと通常より高いジャンプができる。ちなみに、この時ボタンを押さえた時間に比例してジャンプも高くなる。

Jリーグ プロストライカー

紹介ページ➡P.83

【いきなりエンディング】
タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの上とA、Cボタンを同時に押すと、いきなりJリーグモードのエンディング(鹿島アントラーズのもの)が見られる。

【選手のステータスを変更】
まず適当なモードでゲームを開始したら「選手データ画面」を表示させ、「データ」を選択する。その後スタートボタンを押しながらA、Cボタンを

裏技・サ行

押すと、各選手のステータス表示になる。この画面の時に、再びスタートボタン＋A、Cボタンを押すと、ステータスを変えることも可能だ。

紫禁城

紹介ページ➡P.128

【裏面の存在を知っているか？】

100面をクリアしてエンディングが終わったら、ボタンに触れずに2分ぐらい待っていると、裏面（101面）のパスワードが表示される。

裏面では、背景、牌の位置などが新しくなっているぞ。自力で100面をクリアするのが無理な人は、パスワードを「ておおりこほんのちすもを」と入力すべし。

四天明王

紹介ページ➡P.11

【無敵モード】

2人同時プレイの時、どちらか片方のキャラクターの体力が0になり、地面に倒れこんだら、その瞬間にもう片方がスタートボタンを押す。

するとキャラクター選択画面になるが、そのまま何もせずにゲームに戻ろう。体力が0になったキャラクターが無敵になっているぞ。ただし、ライフ回復アイテムを取った場合や、穴に落ちた場合などは効果がなくなる。

ジノーグ

紹介ページ➡P.57

【イージーモード】

オプション画面に入ったらカーソルを難易度設定に合わせ、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、イージーが選択可能になる。

【無限コンティニュー】

「GAME OVER」の表示が出ている間に、方向ボタンの左とA、Cボタンを押したまま、コンティニュー画面になるまで待つ。

そしてそのままボタンを離さずにスタートボタンを押してコンティニューすると、クレジットが減らない。

【ステージセレクト】

オプション画面に入ったらカーソルをコントロールに合わせて、Aボタンを5秒ぐらい押しっぱなしにしていると、ステージセレクトの画面になる。

シャイニング&ザ・ダクネス

紹介ページ➡P.105

【大金を入手】

よろず屋でアイテムを修理してもらう前に、所持金を店の主人から要求される金額より少なくしておく。その後アイテムの修理を頼むと、お金が足りなくても引き受けてくれるうえに、所持金が数百万枚に増えている。

【道具を格安で修理する】

アイテムを修理に出す場合、通常はそのアイテムの価格の1.25倍のお金が必要になる。だが、そのアイテムを道具屋に売ってから買い戻すと、新品同様になっている。しかも修理に出すより料金が格安だ。

【MP節約法】

神殿内でコケが生えている場所を歩いていると、方向転換するだけでもMPを吸い取られるが、もし曲がり角に来た場合は、わざと壁にぶつかってみよう。

すると、そこで方向転換してもMPを吸い取られなくなるぞ（曲がり角のたびにMPを1つ節約できる）。

【ディスアピアの小技】

ディスアピアの魔法が効かない場所がある場合は、いったんディスアピアが効く場所に戻ってから唱える（1階下のフロアに降りるとほぼ確実）。

そして魔法の効果が残っているうちにその場所へ進むと、ディスアピアの効果が持続される。

【特殊な掘り出し物】

キャラクターのレベルを3人とも60、70、80、90以上にしてから道具屋に行くと、以下のように特殊な掘り出し物が入荷されている。

- ●60以上→「だいちのこづち」
- ●70以上→「きょじんのふえ」
- ●80以上→「ばくれつボックス」
- ●90以上→「しっこくのはこ」

シャイニング・フォース 神々の遺産

紹介ページ➡P.107

【サウンドテスト】

1度最後までクリアしてエンディングを見たら、最初のメニューで適当なデータをロードする。

そして「はやくよんで〜」というメッセージが表示されたら、方向ボタンの下とスタートボタンを押したまま、A、B、Cボタンのどれかを押すと、サウンドテストに入れる。

【味方の名前を変更できる】

新しくゲームを始めて主人公に名前を付けたら、カーソルを「おわる」に合わせる。

そして2P側のパッドのスタートボタンとA、B、Cボタンを押したままで、1P側のパッドのAボタンを押すと、味方の名前も変更することができる。ただし、ヨーグルトだけは名前を変えられない。

【バトルテスト他】

まず2P側のパッドで、方向ボタンの上とスタートボタンを押したまま電源を入れる（リセットでも良い）。

次に、セガのロゴが表示されたら2P側のパッドのA、Cボタンを押さえてそのままロゴが消えるまで待つ。タイトル画面になったら、適当なデータをロードする。

そして「わー　たのしみー！」というメッセージが表示されたら、1P側のパッドのAボタンを押したままにしておくと、1〜30までの戦闘シーンが選択可能になる。また、この時AボタンでなくBボタンを押しておくと1〜8章の選択、Cボタンだといきなりエンディングが見られる。

ただし、この裏技を使った場合はセーブができないうえに、セーブデータが消えることがある（主人公が持っている禁断の箱を使用したり、教会でセーブを選択した場合によくある）。

【特殊アイテムを増やす】

どのキャラクターでもいいから、戦闘時に表示されるアイテムウィンドウの左の位置に「白のリング」などの特殊アイテムがくるように持たせる。

そして戦闘中に、ウィンドウの上に位置しているアイテム（いらない物）を捨てたら、主人公のリターンの魔法で街に戻ろう。すると、ウィンドウの左に位置していたものと同じアイテムが、店の掘り出し物に並んでいるぞ。

【隠しアイテムの数々】

戦闘中に以下の位置を調べると、隠しアイテムが手に入る。ただし使い道のないアイテムも多々ある。

●第3章の「バストーク採掘場」で戦闘が終わったら、ほら穴の中に入って

左下のほうを調べると、「すごいみずぎ」が手に入る。これをタオに持たせると、フィールド画面のタオのグラフィックが変わる。
●第3章の最後の戦闘中（一本橋の戦い）に、ハンターエルフが3人いる場所の左のあたりを調べると、「きついふく」が手に入る。これをアンリに持たせると、フィールド画面のアンリのグラフィックが変わる。
●第4章「ウランバートルの砦」での戦闘中に、右下の城壁のすきまにある木を調べると、「けんじ」が出てくる。
●船の上での戦い（最初のもの）で、戦闘中に船のへさき（左下のあたり）を調べると「月光石」が手に入る。
●第5章の船上での戦い（2回目）で、戦闘中に船のへさき（右下のあたり）を調べると「てっぽう」が手に入る。
●ドラゴニアでバリュウを仲間にした後の戦闘中に、神殿の左上にある石を調べると「ようじ」が手に入る。
●最終章のいにしえの神殿で、戦闘中にマップの左上のほうを調べると「かくちゃん」が手に入る。

【ヨーグルトリングの効果】

戦闘中に、ヨーグルトに敵を倒させると、一定の確率で「ヨーグルトリング」を入手することがある。

これを他のキャラクターに持たせてから戦闘中に使用させると、経験値が1ポイント入ると同時にそのキャラクターの姿がヨーグルトになる（街へ帰ると元に戻る）。

【ヨーグルトとの邂逅（かいこう）その①】

第1章のアルタローン内での戦闘が終了したら、城内のいちばん右の通路を下から通るとヨーグルトが現れる。

【ヨーグルトとの邂逅その②】

第6章のドラコニアでバリュウを仲間に加えたら、いったんルドル村に戻ってライルが立っていた場所に行く。するとヨーグルトが現れる。

【ヨーグルトとの邂逅その③】

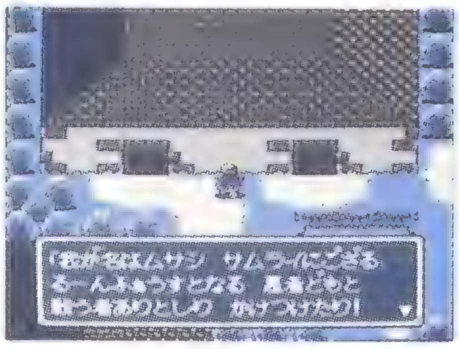
第7章の街の中で、本陣の周囲を壁づたいに左回りで2周したら、写真のように進むとヨーグルトが現れる。

最後に、本陣の下の壁づたいに右へ直進。すると上からヨーグルトが登場する。

【ムサシの居場所】

第7章のプロンプトで王様に牢に入れられた後、そこから脱出したら、街に戻って写真の位置を調べる。

するとムサシからのメッセージが書かれている（この時点でムサシが仲間になっている）。



城から脱出したら、この建物の壁の中央を調べると、メッセージがある。

【ハンゾウの居場所】

第8章のルーンファウストで、街に入ってすぐそばにある木を調べると、そこにハンゾウが隠れている（仲間になってくれる）。

【ヒール4の有効距離を伸ばす】

ヒールのレベルが4まで使えるキャラクターがいたら、ヒールの魔法を選択する際にレベル3に合わせる。

そして魔法の有効距離が表示されたらBボタンを1回押してキャンセルする。そうしたら方向ボタンは動かさずに、再びAかCボタンでヒールを選択すると、通常は隣にいる味方にしか使えないヒールレベル4が、距離3まで届くようになる。

シャイニング・フォースII ～古えの封印～

紹介ページ➡P.108

【サウンドテスト】

ゲームを1度最後までクリアしてエンディングを見たら、メニューで「つづきから」を選ぶ。そしてデータを選択する時に、方向ボタンの上とスタートボタンを押したままCボタンを押す。するとサウンドテストに入れる。

【キャラクターの名前を変更する】

ゲームを1度最後までクリアしてエンディングを見たら、メニューで「はじめから」を選ぶ。そして主人公に名前を付けたら、カーソルを「おわる」に合わせ、スタートボタンを押したままAボタンを押す。すると他のキャラクターの名前も変更可能になる。

【難易度を選択する】

ゲームを1度最後までクリアしてエンディングを見たら、メニューで「はじめから」を選ぶ。そして名前を付け終わると難易度選択が可能になる。

【コンフィグモード】

電源を入れた直後に出るセガのロゴが消えないうちに、ボタンを「上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、上、B」の順に押す。

成功した場合は効果音が鳴るので、メニュー画面で「はじめから」か「つづきから」のどちらかを選んでゲームを始める。すると処理速度などが変更できるコンフィグモードに入れる。

ちなみに最後の「ゲームクリアー」を「はい」にしておくと、ゲームを最後までクリアしていなくても、サウンドテストなどの裏技が使える。

【超強力キャラクターを作る】

誰でもいいからキャラの経験値を99にしておき、敵にコンフューズの魔法をかけさせる。するとそのキャラは混乱して味方を攻撃し、経験値が1ポイント入ると同時にレベルアップするはずだ（攻撃が失敗した場合はダメ）。

その後パラメータを見てみると、成功していれば各項目が異常に高くなっている（ならないキャラもいる）。

シャドーダンサー

紹介ページ➡P.14

【練習モード】

タイトル画面が表示されている時に、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押す。するとオプション画面にステージプラクティスの項目が加わる。これは、セレクトしたステージだけをプレイできるモードだ。

【確実な1UP】

ボーナスステージで敵をすべて倒す自信がない場合は、あえて1人も倒さずに着地すると確実に1UPする。

【ピースフルボーナス】

かなり難しいが、敵をいっさい倒さずに（忍術で倒すのは可）ステージをクリアすると、ボーナスとして10万点加算される。オプションで手裏剣を使えないようにしておくとやりやすい？

裏技・サ行

雀偵物語

紹介ページ➡P.132

【相手の牌が見える】

麻雀で対戦中に、2P側のパッドのスタートボタンを連打すると、相手の牌が丸見えになる。

獣王記

紹介ページ➡P.6

【獣人セレクト】

タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの左下とA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、獣人セレクトの画面になる。

ここでは、各ラウンドで変身できる獣人の種類が変更可能だ。

【サウンドテスト】

タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの右上とA、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

【エンディングでも操作可能】

全ステージをクリアしてエンディングが始まったら、パッドで操作すると画面上のキャラクターを動かすことができる。

重装機兵レイノス

紹介ページ➡P.9

【無限コンティニュー】

コンティニューの残り回数が2になったら、オプション画面に入ってスタートボタンを押す。

するとコンティニュー回数が9に増える。また、このコンティニューを消費して2になったら、同じ操作で再び9に増やせる。

【すべての武器を入手する】

ステージ1で敵の突撃艦だけを破壊し、スコアが2800点の状態でクリアすると、ステージ2からはすべての武器が使用可能になる。ただし、1回でもコンティニューすると、スコアに応じた武器しか使えなくなる。

【懐かしのゲーム電卓】

ステージ1の武器選択画面の時、武器選択が終わったらカーソルを「START」に合わせる。

そしてA、Cボタンを押しっぱなしにしていると、ゲーム電卓のインベーダーゲーム（古い！）がプレイできる。

【AIMING MODEを変更する】

プレイ中にポーズをかけたら、A、Bボタンを押したままCボタンを押すと、AIMING MODEが変更できる（通常は、オプションでしか変更できない）。

【ザコ敵を操作する】

プレイ中に2P側のパッドのスタートボタンを連打していると、画面内に出現したザコ敵を操作できる。

【ロゴを操作する】

電源を入れた後、メサイヤのロゴが表示されている時に、2P側のパッドで方向ボタンの右上とA、Cボタンを同時に押す。するとロゴを方向ボタンで自在に動かせるようになる。

修羅の門

紹介ページ➡P.94

【全パスワード】

このゲームは原作を読んでいても難しい部分があるので、全対戦のパスワードを特別に公開しておこう。

- 泉「はらへっちゃってもうダメ」
- 陣雷「とんでもないこぞうだの」
- 海堂「へへへっ…」
- 竹海「もんがあいちまったな…」
- 羽山「むつつくもだ」
- 飛田「もういちどやりたい…って」
- 片山「フフ…　たのしみですねぇ」
- 不破「たいしたことはないな」

シルフィード

紹介ページ➡P.69

【ボイステスト】

タイトル画面が表示されている時に2P側のパッドのA、B、Cボタンを押したまま、1P側のパッドでオプション画面に入る。

すると、サウンドテストがボイステストに変わっていて、ゲーム中のサンプリング音声がすべて聞ける。

【コンティニュー回数を増やす】

コンティニューの残り回数が1になったら、オープニングデモ（ゲームアーツのロゴ表示後のデモ）が流れている時に、「右、上、A、B、C、左、左、下、C、A、スタートボタン」の順にボタンを押す。すると、コンティニュー回数が10に増える。

【マニアモード他】

オープニングデモが流れている時に2P側のパッドで「B、B、A、C、上、左、右、下、C、上、A」の順にボタンを押す。そして、そのままゲームをスタートさせると、通常より難しいマニアモードで遊べる（成功していれば、スコアに1点入っている）。

また、同じ要領で、マニアモードのコマンドの最後にBボタンを追加すると、さらに難しいスーパーマニアモードになる（成功していればスコアが最初から2点）。ただし、コマンド入力後にオプションに入ってしまうと無効になってしまうので注意。

【シールドをゲーム中に回復】

オープニングデモが流れている時に「右、左、A、右、上、C、B、下、左、B、A、上、スタートボタン」の順にボタンを押す。

その後ゲームを開始して自機がダメージを受けたら、2P側のパッドのAボタンを押すとシールドを回復させられる（1回押すごとに1つ回復）。

【ステージセレクト】

オープニングデモが流れている時に、「下、下、上、上、右、左、右、左、A、B、スタートボタン」の順にボタンを押す。その後タイトル画面でスタートボタンを1回押すと、メニューにステージセレクトの項目が加わっている。

ただし、プレイできるのは選択したステージのみで、途中のステージから連続して進めることはできない。

ちなみに、14以降の数字を選択すると、ゲーム中のデモや巡洋艦のサンプル映像が見られる。

ス

スイッチ

紹介ページ➡P.124

【いつでもリセット】

通常のスイッチ選択画面の時にA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、リセットがかかってタイトル画面に戻れる。

あまり有効な裏技ではないが、電源を入れ直すよりも、ちょっとだけ早くリセットできるぞ。

スーパーエアーウルフ

紹介ページ➡P.58

【無敵モード】

タイトル画面にメニューが表示されている時に、「A、B、C、A、C、C、B、B、A、C」の順にボタンを押してからゲームを始めると、無敵モードでプレイできる。

スーパーH.Q.

紹介ページ➡P.118

【クレジット増加他】

タイトル画面が表示されている時に、以下の順にボタンを押すと、成功した場合は効果音が鳴って、いろいろな効果が得られる。

●クレジット増加→方向ボタンの下を押したまま「C、A、A、B、A、A、C、A、A」の順に押す。その後オプションに入るとクレジットが5に設定できる。

●ステージ3までセレクト→方向ボタンの左を押したまま「B、B、C、A、B、C、B、C、A」の順に押す。その後オプションに入ると、いちばん下にステージセレクト（3まで）が加わっている。

●車の色が変わる→方向ボタンの上を押したまま「A、C、B、B、A、C、A、C、B」の順に押す。それからゲームを始めると、車の色が変わる。

スーパーサンダーブレード

紹介ページ➡P.48

【ステージセレクト】

タイトル画面が表示されている時に、Aボタンをステージ2なら1回、ステージ3なら2回、ステージ4なら3回押しておく。

その後、方向ボタンを「上、下、左、右、右、左、下、上」の順に押し、上を押したままスタートボタンを押す。

するとメニューにコンティニューが加わっていて、途中のステージから始められる。

スーパー大戦略

紹介ページ➡P.87

【隠し兵器】

兵器の生産ができるヘックスにカーソルを合わせたら、以下の順にボタンを押すと、通常とは異なるユニットが生産できる。

●最新兵器→「C、C、上、左、右、右、上、A」

●サンダーブレード（空港で生産）→「C、C、下、下、右、上、左、下、右、上、上、A」

●ギャラクシーフォース（空港で生産）→「C、C、左、右、右、右、右、A」

●F-14XX（空港で生産）→「C、C、上、上、上、上、右、A」

●シノビ部隊（都市か首都で生産）→「C、C、上、上、上、右、右、右、右、右、右、A」

【隠しマップ】

適当なマップをロードしたら、全体図を表示させてから方向ボタンを「下、下、右、右、左、左、上、上」の順に押す。その後Aボタンを押すと、隠しマップが現れる。

【ちょっと有利な攻撃方法】

まず航空母艦に長射程の武器を持つユニット（F-14など）を艦載して待機する。

そしてこの航空母艦に敵ユニットが近づいてきたら、他の自軍ユニットをすべて行動ずみにしてから（待ち時間がなくてすむから）操作をコンピュータに任せる。すると、艦載機が航空母艦に載ったままで長射程武器を発射してくれるのだ。

【予算などを変更する】

適当なマップをロードしたら、ボタンを「上、上、上、右、下、下、下、下、A」の順に押す。すると、軍事予算と工業力が変更可能になる。

スーパーバレーボール

紹介ページ➡P.74

【謎のチーム】

日本リーグ、世界リーグのいずれかでパスワードを「うらわざ」と入力すると、「？？？」というチームと対戦できる。

【スタッフロール】

日本リーグ、世界リーグのいずれかでパスワードを「すたつふ」と入力すると、開発スタッフの名前が表示される。

【3種類の必殺技】

このゲームには、以下のように3種類の特殊な技がある。ただし、いずれも1セットにつき1回しか使えないぞ。

●フラッシュスパイク→相手のサーブをレシーブする時に、方向ボタンの上を押しながらAボタンを押して受ける。次に下とA、Bボタンを押しながらトスを上げると、スパイクを打つ選手が光る。

●稲妻サーブ→サーブする時に方向ボタンの上とA、Bボタンを同時に押してボールを上げたら、打つ瞬間に下とA、Bボタンを押す。

●天井サーブ→サーブする時に方向ボタンの上とA、Bボタンを同時に押してボールを上げたら、打つ瞬間に上とA、Bボタンを押す。

スーパーハングオン

紹介ページ➡P.114

【オプションに入る】

タイトル画面が表示されている時にAボタンを押したままスタートボタンを押すと、オプション画面に入れる。

スーパーファンタジーゾーン

紹介ページ➡P.62

【無敵モード他】

ゲーム中にポーズをかけたら、2P側のパッドで方向ボタンの左下とスタートボタンを押さえたままで、Bボタンを押す。

すると画面に「PASS」という文字が出る。この時、1P側のパッドのBボタンを押すとフリープレイ（残機が減らない）とノーヒット（無敵モード）が選べる。

また、Cボタンを押すと次のラウンドにワープ、Aボタンを押すとポーズの表示を消すことができる。

【お金を最大値までアップ】

ゲーム中にポーズをかけたら、2P側のパッドで方向ボタンの左下とスタートボタンを押さえる。

その後Aボタン（2P側）を押すとお金が最大値まで増え、Cボタン（これも2P側）を押すと前線基地がすべて壊れる。

【元祖のサウンドでプレイ】

タイトル画面で「GAME START」を選択したらA、B、Cボタンを押したまま、スタートボタンを押さえよう。

後はゲームが始まるまで4つのボタンを押さえておくと、アーケード版の

「ファンタジーゾーン」と同じBGMでプレイできる。

スーパーモナコGP

紹介ページ➡P.114

【首をはずすドライバー】

まずスーパーモナコGPモードで、ウエットコンディションまで進む。そして3位以内に入賞したら、ゴールする寸前からA、B、Cボタンを押さえておこう。すると、ドライバーがトロフィーの代わりに頭をはずして持ち上げてしまうのだ！

【やっちゃいけないこと】

ゴールで旗を振っている人は、自車をぶつけると飛んでいってしまう。しかし、これをやるとドライバーズポイントが入らなくなる（スーパーモナコGPIIも同様）。

ズーム！

紹介ページ➡P.126

【デバッグモード】

タイトル画面にメニューを表示させたら、ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右、A、B」の順に押す。するとデバッグモードに入れる。

うまくいかない時は、ボタンをゆっくり押そう。

スタークルーザー

紹介ページ➡P.121

【ゲートキーを増やす】

このゲームは、1度クリアしたダンジョンに入り直すと、敵は復活しているが、1度開けたゲートはそのままである。これを利用してゲートキーを増やせるのだ。

やり方は、ゲートキーを持った敵がいるダンジョン（海王星など）に入り直して、その敵を倒すだけ。これを繰り返して予備のゲートキーを増やしておくと、後半のダンジョンでキーを探す手間がはぶけるぞ。

ストライダー飛竜

紹介ページ➡P.12

【3回コンティニュー】

ゲーム開始直後、グランドマスターが上にスクロールしていく間に「A、C、B、C、A」の順にボタンを押す。

するとゲームオーバー後に3回までコンティニューが可能となる。

【消えないオプション】

普通のオプションを2つ取った後、ヒョウ型オプションのアイテムが出現したら、すぐには取らないでわざとダメージを受けよう。

次にオプションを2つとも消したら（1つ残っていても良い）、さっきのヒョウ型オプションを取る。

そして、ダメージを受けないようにしつつ、ヒョウが普通にオプションに変わるまで待つ。すると、ライフに赤いゲージがないのにオプションがついた状態になり、飛竜がやられてもオプションが消えなくなる。

ただし、穴や水中に落ちてミスした場合はなくなってしまう。

ストリートスマート

紹介ページ➡P.19

【ライフの初期値を変更する】

電源を入れたらリセットボタンをすばやく10回押す。

次にオプション画面に入ったらサウンドテストにカーソルを合わせて、方向ボタンを下に3回押す。その後AかCボタンを押すと、ライフの初期値を変更できるウィンドウが出る。

ストリートファイターII ダッシュプラス

紹介ページ➡P.42

【必殺技のみのモード】

電源を入れた直後、カプコンのロゴが表示されている間に、6Bパッドで「下、Z、上、X、A、Y、B、C」の順に押すと、成功した場合は「やったあ」と音声が出る。

後はダッシュモードかエキサイトモードのどちらかでゲームスタートを選び、1人プレイを開始すると、必殺技と移動、投げの操作しか使えないモードになっている（通常の技は出ない）。

この裏技は対戦モードでは使えないが、1人プレイ時に乱入した場合は2人とも必殺技だけのモードで遊べる。

また、通常の3ボタンパッドしかない場合は「下、C、上、A、A、B、B、C」の順に押すと、同じ効果が得られるぞ（以下の裏技も同様）。

【ダッシュモードでスピード調整】

電源を入れた後、冒頭のデモでビルがフェードアウトしていく間にボタンを「下、Z、上、X、A、Y、B、C」の順に押すと、成功した場合はザンギエフの音声が出る。

そしてタイトル画面でダッシュモードを選んで、方向ボタンを左右に押すと、ゲーム速度が変更可能になる。

【グループバトルで同キャラ対戦】

ダッシュモードかエキサイトモードでグループバトルを選択して、バトルモードセレクト画面になったら、2P側のパッドで「下、Z、上、X、A、Y、B、C」の順に押す。

すると「スピニングバードキック」と音声が出るので、マッチプレイかエリミネーションでゲームを始める。すると、それぞれのキャラクターが各2回まで選べるようになっている（同キャラ対戦と、片方が同じキャラを2回使うことが可能になる）。

スプラッターハウスPART2

紹介ページ➡P.31

【ステージセレクト】

タイトル画面にメニューが表示されていない時に「下、下、B、下、下、C」の順にボタンを押すと、ステージセレクトができる。

スペースインベーダー90

紹介ページ➡P.53

【サウンドセレクト】

タイトル画面が表示されている時にA、Bボタンを押したままスタートボタンを押し、画面が真っ暗になったら方向ボタンを「右、右、下」の順に押すと、サウンドセレクトに入れる。

【ラウンドセレクト】

タイトル画面が表示されている時にA、Cボタンを押したままスタートボタンを押し、画面が真っ暗になったら「B、A、C」の順にボタンを押すとラウンドセレクトに入れる。

【シールドが回復する】

どのラウンドでもいいから、ファーストコンタクトのプレイ中に、ハイパーレーザーかバスターレーザーを入手する（UFOを撃って入手する）。

次に、それを使用せずにセカンドコンタクトへ進んだら、通常のビームを1発撃つ。

そしてインベーダーの中央の列を温存しておいたレーザーで撃つと、シールドが全回復する。

スラップファイト

紹介ページ➡P.66

【東亜プランモード】

オプションモードに入ってカーソルをコントロール設定に合わせたら、A、B、Cボタンを同時に押すと、画面が切り替わって東亜プランモードになる（解除する時はもう1度同じ操作をする）。

このモードにすると、難易度設定でノーマルが32まで選択可能になるが、これは1～32周目の難易度選択になっている。ちなみに、東亜プランモードではシールドが時間制になるほか、難易度などがアーケード版に忠実な状態で遊べる。

【フィーチャーの数々】

メガドライブ版の「スラップファイト」には、アーケード版に入っていた細かいフィーチャーの数々も忠実に移植されているので、ここでは現在わかっている限りのものを掲載しよう。

●ウエポンをフル装備→ゲームスタート直後に、何もしないで（移動は可）敵にやられると、次の自機がフル装備の状態で復活する。

アレンジモードの場合も、スタート直後にすぐウイングをはずしておけば可能だ。

●ヘルパー登場→パワーアップの★をゲーム開始から数えて25個取った時、自機の武器がショットの場合は画面外からヘルパーが現れる。

ヘルパーは敵の弾をある程度よけてくれるが、2P側のパッドでじかに操作することもできる（ボタンを押しながら動かす）。

●先のエリアへワープ→ゲームスタートした後、ショットを撃たずに（敵などを破壊しない）敵の弾をかわし続けて、6エリア以上進んでからやられると、23エリア先にワープできる。

また、この時進んだエリア数に応じて以下のボーナス点も入る。ちなみに、このフィーチャーはアレンジモードでも有効（ウイングはスタート時にはずしておく）。

■6エリアでミス→15万点
■8エリアでミス→18万点
■10エリアでミス→21万点
■12エリア以降でミス→24万点

●インベーダーが登場→自機の武器がショットの時、ある特定の地点を集中して撃つと、20点インベーダーが出現する。また、これを撃ち続けるとスコアがどんどん加算される。

●レーザーで花を咲かせる→自機の武器がレーザーの時、ときどき地面にある芽を撃ち続けると、どんどん成長して花を咲かせる（高得点）。

●双葉が出現→自機の武器がボムの時に、特定の地点を撃っていると双葉が出現することがある。これはもう1発撃つと壊れてしまうが高得点。

●パネルが出現→自機の武器がホーミングミサイルの時、特定の地点を撃っていると（たいてい勝手に当たる）パネルが出現する。破壊すると高得点。

●星をタダで1つ獲得→ゲームスタート直後に、ショットボタン、ウエポンセレクトボタン、方向ボタンの右を押さえたままにしておくと、★が無条件に1つ手に入る。

これはミス直後でも可能なので、復活する際に便利だが、難易度をノーマル以上にしていないとできない。

●1万点ボーナス→ゲームスタート直後に、ウエポンセレクトボタンと方向ボタンの左下を押さえたままにしておく。すると、最初に破壊した敵のスコアに1万点プラスされる。ただし、これは最初の自機だけに有効なフィーチャーだ。

【無敵モード他】

ゲーム中（どちらのモードでも可）にポーズをかけ、ボタンを「右、左、右、下、上、下、左」の順に押す。それからポーズを解除すると、無敵モードになっている。

また、このコマンドを入力した後、プレイ中にBボタンを押さえながらCボタンを押す（コントロール設定でボタン配置を変えた場合は、それに準じたボタンを押す）と、ウエポンセレクトのゲージを増やすことができる。

さらに、ポーズをかけてから以下の操作をすると、いろいろな効果が得られる。

●先のエリアへ進む→方向ボタンの右を押さえたまま、スタートボタンを押す。

●ゲーム速度をアップ→方向ボタンの上を押さえたまま、スタートボタンを押す。

●強制的にミスにする→方向ボタンの下を押さえたまま、スタートボタンを押す。

セ

精霊神世紀フェイエリア

紹介ページ➡P.109

【デバッグモード】

新しくゲームを始めたら、すぐにサーナと会話を3回してから街の北門へ行く。そして街から出ないように、門から外へ1歩出たら、そのまま左へ進む。すると、森の中に見えない道があるので、その奥にいる人と話して「さかだての指輪」をもらおう。

次にその「さかだての指輪」を1回使ってから（効果はない）、「せってい」で「メッセージそくど」のウィンドウを表示させる。

その後「メッセージそくど」を「MIN」に10回連続で設定し、さらに「はやい」に1回設定する。成功していれば、この時点で魔法が2つ自動的に手に入るので、最後にコマンドウィンドウを開いてみよう。「デバッグ」のコマンドが加わっているはずだ。

セイントソード

紹介ページ➡P.19

【隠しパスワード】

パスワードを入力する時に「TAITOZ」と打ち込むと、9面から始まり、なおかつアイテムを最初からいろいろ持っている。

ゼロウィング

紹介ページ➡P.59

【最強オプション】

武器のパワーが最高で、なおかつスーパーボンバーを装備した状態でプレイしていると、次にスーパーボンバーを出すはずのトランスポーターから一定の確率で特殊なアイテムが出る。

これを取ると、通常は3段階までしかない武器がさらに強くなる。

【ボンバーの特殊な使い方】

画面の右はしに寄ってからスーパーボンバーを撃つと、画面の左はしに爆風が出て、後方からの敵を破壊することができる。

【ピピル人を捕獲する】

ステージ4では決まった場所にピピル人が隠れているので、プリソナービームであやしい所を探ってみよう。うまく捕獲すると1万点入るぞ。

ただしピピル人が隠れている場所に

ショットを撃つと死んでしまうので、捕獲する時はプリソーナービームだけを出しておこう。

戦場の狼Ⅱ

紹介ページ➡P.21

【超難しいモード】
A、B、Cボタンを押したまま「オリジナルモード」を始めると、敵兵士の動きがやたらと速い、超難しいモードで遊べる。

【1つの救急箱で全員回復】
オリジナルモードをプレイしている時にスペシャル救急箱が出たら、まずそれを取る。
そして取ったキャラクターの体力が回復して、メーターがいっぱいになったら、その瞬間にスタートボタンを押して、他の仲間（ダメージを受けている者）と交替させる。
するとその仲間も全回復するので、後は同じ方法を繰り返す。これで全員を回復させられるぞ。

ソ

ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦

紹介ページ➡P.37

【無敵モード他】
電源を入れたら、方向ボタンの左上とA、Cボタンを押したままリセットして、いったんボタンを離す。
その後タイトル画面になったら、Bボタンを1回押すと、サウンドテスト、無敵モードの設定などが可能な画面になる。

ソーサリアン

紹介ページ➡P.104

【キャラクターを不老不死にする】
まず、「時間を進める」のコマンドを使ってキャラクターの年齢を、エルフなら200歳以上、ドワーフなら100歳以上、ファイターとウィザードなら60歳以上にする。そしてキャラクターを冒険に出発させ、わざと死なせる。
次にキャラクターを死なせたままで時間を20年進めたら、いったんセーブしておく。後はエスターのところでキャラクターを生き返らせてもらうと(確率が低いので、失敗したらロードする)、副作用で不老不死になる(年をとらなくなる)。

【シナリオ7のクリア方法】
シナリオ7のサンゴは、洞窟の入口に近いほうから順にシ(低音)、ド、ド#、レ、レ#、ミ、ファ、ファ#、ソ、ソ#、ラ、ラ#、シ（高音）という音階になっている。そしてサンゴを鳴らす正しい順番は、シ(低音)、レ、ソ、シ(高音)、ラだ。ただし、この順番に鳴らすと途中でソのサンゴが折れるので、その時はオニヒトデをファ#のサンゴに乗せて代用させよう。後はもう1度最初から鳴らすだけだ。

【BGMを聞く】
全10シナリオをクリアしたキャラクターでパーティーを組む（1人でも良い）と、メニュー画面に新しく項目が追加される（サウンドが聞ける）。

ソーサルキングダム

紹介ページ➡P.106

【サウンドテスト】
タイトル画面が表示されている時にA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

ソード オブ ソダン

紹介ページ➡P.22

【ポーションの組み合わせ】
以下は「ソダン」のポーション調合表である。ここに記載されている以外の組み合わせは、効果なしか、どれかと同じ効果になっている。

組み合わせ	効果
赤	攻撃力アップ
青	体力が少し回復する
黄	敵1人にダメージ
赤＋透明	残り人数が増える
青＋透明	一定時間無敵
黄＋透明	炎の剣
赤＋黄	炎の剣（強力版）
青＋黄	毒（ダメージ）
透明×4	次の面にワープ
赤＋青＋黄＋透明	ボルダン（シャルダン）が即死！
青＋黄＋透明	画面内の敵全員にダメージ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

紹介ページ➡P.20

【ゾーンセレクト他】
タイトル画面が表示されている時に方向ボタンを「上、下、下、下、左、右」の順に押す。すると効果音が鳴るので、Aボタンを押したままスタートボタンを押そう。ゾーンセレクトとサウンドテストの画面になるぞ。

【無敵モード他】
タイトル画面が表示されている時にボタンを「上、C、下、C、下、C、下、C、左、C、右」の順に押し、効果音が鳴ったらAボタンを押したままスタートボタンを押す。すると無敵モードでプレイできる。
また、無敵になっている時にBボタンを押すとソニックが別のキャラクターになり、Aボタンを押すことで次々と変えることができる。さらに、この時Cボタンを押すと表示されているキャラクターを画面に配置できる。

【スローモーション他】
タイトル画面が表示されている時にボタンを「C、C、上、下、下、下、左、右」の順に押す。
そしてゲームを始めたらポーズをかけ、Bボタンを押すとスローモーションがかかる。
また、Cボタンでコマ送りモードになり、Aボタンでリセットがかかる。

【いきなりエンディング】
タイトル画面が表示されている時にCボタンを7回押して、その後「上、下、下、左、右」の順に押す。
効果音が鳴ったら今度はゾーンセレクトの裏技を使って、ゾーンセレクトの画面に入る。
そしてカーソルをサウンドテストに合わせたら、9Eを選んでAボタンを押すとスタッフロールが、9Fを選んでAボタンを押すとエンディングが始まる。

【5万点ボーナス】
どのゾーンでもいいから、29秒以内にゴールすると、5万点のタイムボーナスが加算される。
ちなみにこの5万点ボーナスは「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」と「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」にも共通している。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

紹介ページ➡P.32

【ゾーンセレクト】
オプション画面に入ってサウンドセレクトを選択したら、19、65、09、17の順に曲を鳴らす（最後まで聞かなくても良い）。すると17番の曲を聞くと同時に効果音が鳴るので、いったんタイトル画面に戻る。
その後、タイトル画面で「1PLAYER」にカーソルを合わせ、Aボタンを押さえながらスタートボタンを押すと、ゾーンセレクト画面になる。
なお、この裏技を使ってプレイしている時は、ポーズをかけてBボタンを押すとスローモーション、Cボタンを押すとコマ送り、Aボタンでリセットがかかる。

【カオスエメラルドを簡単にそろえる】
上記のゾーンセレクトの画面で、サウンドテスト（オプション画面のサウンドテストではない）を選んだら、04、01、02、06の順に曲を聞くと、効果音が鳴ってすべてのカオスエメラルドがそろったことになる。
ちなみに、カオスエメラルドをすべて持っていると、リングを50個以上取った時点でスーパーソニックに変身できる（プレイ中にジャンプする）。

【コンティニューが14回に増える】
ゾーンセレクトの裏技を使用した後に、サウンドテストで01、01、02、04の順に曲を鳴らすと、04番の曲が流れっぱなしになる。
そうしたら「PLAYER SELECT」を選び、スタートボタンを押してゲームを始めると、なんと最初からコンティニュー回数が14もある。

【エディットモード】
裏技を使ってゾーンセレクト画面に入ったら、サウンドテストにカーソルを合わせて01、09、09、02、01、01、02、04の順に音を鳴らす。
次に適当なゾーンにカーソルを合わせて、Aボタンを押したままゲームを始める。そしてプレイ中にポーズをかけて、Bボタンを押すとソニックが別のキャラクターになり、Aボタンを押すことで次々違うキャラクターに変えられる。さらに、この時Cボタンを押すと表示されているキャラクターを画面に配置できる。

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

紹介ページ➡P.47

【ゾーンセレクト】
タイトル画面が表示されている時にボタンを「上、下、下、左、右、B」の順に押すと、ゾーンセレクトに入れる。ただし、選択したゾーンしかプレイできない。

【サウンドテスト他】
タイトル画面が表示されている時に、ボタンを以下の順に押すと、サウンドテストなどに入れる。
●サウンドテスト→「下、下、下、左、右、A」と押す。
●開発スタッフがタイムアタックで出したベストタイムを見る→「右、右、上、上、下、C」と押す。
●タイトル画面の背景の雲を、2P側のパッドで動かせる→Aボタンを押したままで「上、下、下、下、下、上」と押す。

【隠し画面他】
上記の裏技でサウンドテストに入ったら、各項目の数字を以下のように設定してからスタートボタンを押す。
すると、エディットモードや隠し画面などが見られる。
●エディットモード（入力後に、ゲームを開始する）
《DA40、PCM12、SE11》
●隠し画面（4種類あり）
《DA42、PCM03、SE01》
《DA46、PCM12、SE25》
《DA42、PCM04、SE21》
《DA44、PCM11、SE09》

【ビジュアルモード他】
まずゲームを最後までクリアして、タイムアタックモードですべてのゾーンを選択できるようにする。
次に各ゾーンのタイムを縮めて、トータルタイムを以下の条件より短くすると、隠しモードに入れる。
●D.A. GARDEN《トータルタイムが37分27秒57以下になると、タイトルのメニューに加わる》
●スペシャルステージタイムアタック《トータルタイムが30分21秒05以下になったら、タイムアタック画面で方向ボタンを左に押す》
●ビジュアルモード《トータルタイムが25分46秒12以下になると、タイトルのメニューに加わる》

【エディットモード】
ゲームを起動して、通常のゾーンのプレイデモ（アニメーションデモとスペシャルステージのデモは除く）が流れている時に、2P側のパッドのスタートボタンを押す。
するとスコアとタイムの表示が変わるが、とりあえず普通にゲームを始める。そしてプレイ中にBボタンを押すとエディットモードになり、マップをいろいろと改変することができる（サウンドテストから入れるエディットモードと効果は同じ）。
ちなみにこの時の操作は「ソニック2」とエディットモードと同じだ。

ソル・フィース

紹介ページ➡P.67

【無敵モード他】
タイトル画面が表示されている時にボタンを「A、B、C、A、B、C、B、C、B、A」の順に押すと効果音が鳴るので、その後すぐにコンフィグモードに入る。すると、ステージセレクトの項目が加わっている。
また、いちばん下の「MODE」という項目にカーソルを合わせて、Aボタンを押したまま方向ボタンの右を何度も押すと、無敵モードや残機を99にするモードが選べる。
ちなみに、ステージセレクトを使ってプレイしている時は、ポーズをかけてからショットボタンを押すとスローモーションがかかる。さらに、ゲーム中にA、B、Cボタンを同時に押すと次のステージに進むことができる。

タ

ダーウィン4081

紹介ページ➡P.51

【ステージセレクト】
まずオプション画面に入ったら、サウンドテストを32に設定する。
そしてA、B、Cボタンのどれかを数回押してから、スタートボタンでオプションから出る。
後は普通にゲームを始めると、ボタンを押した回数＋1のステージ（つまり、1回ならステージ2、2回ならステージ3）からプレイできる。
ただし、オプションに入った時点でサウンドテスト以外の項目をいじると無効になってしまう。

Dahna 女神誕生

紹介ページ➡P.25

【ライフボール稼ぎ】

ステージ1-2の魔術師は、画面をスクロールさせる(上下に移動する)と何回でも復活するので、こいつを倒した時に出るライフボールを何個でも取ることができる。

ただし最大値まで上げても、1回コンティニューするとスコアに見合ったライフ数に戻されてしまう。

大航海時代

紹介ページ➡P.92

【いきなりエンディング】

電源を入れたら、方向ボタンの上を押したまま待っていると、エンディングが始まる(4種類あり)。

大旋風

紹介ページ➡P.52

【別バージョンのデモ画面】

オプション画面に入ったら、レベルをハード、残機数を1、サウンドテストを26、RAPIDをOFFに設定してからタイトル画面に戻る。その後、何もせずにデモを見ていると、通常とは異なるデモが見られる。

【自機が変わる】

ゲームを2周クリアすると、自機が基地に戻った瞬間に攻撃ヘリに変化して、スピードもアップする。

また、3周クリアした場合は自機がジェット機になり、さらにスピードが速くなる。そして4周クリアすると?

ダイナブラザーズ

紹介ページ➡P.93

【隠しステージの数々】

パスワードを入力する時に、以下のように打ち込むと、通常のプレイでは見られない特殊なステージで遊ぶことができる。

- 「RIKA」
- 「SARU」
- 「EMI」
- 「PPPP」
- 「BNGO」
- 「TWIN」
- 「BENI」
- 「NAGA」
- 「MIZU」
- 「METE」
- 「NIKU」
- 「LOVE」
- 「DEMO」
- 「EEEE」
- 「PUGU」
- 「GEKI」

【アニメモード】

パスワードを入力する時に「ANIM」と打ち込むと、ゲーム中に登場する全キャラクターの動作パターンが見られるモードになる。

このモードでは、Aボタンでキャラクター、Bボタンで動きのパターン、Cボタンでキャラクターの向きを変えられる。また、スタートボタンを押すとスローモーションになる。

【宇宙人側でプレイ】

パスワードを入力する時に「MHRI」と打ち込むと、宇宙人側でプレイできるモードになる。ちなみにこのモードで最後までクリアすると、通常とは異なるエンディングが見られる。

【サーフィンチーム登場!】

プレイ中に、キャラクターが1匹もいない場所に画面を移動させたら、天災コマンドの「こうずい」を使う。

すると、波が去った後にぴーちゃんのサーフィンチームが登場する。

ダイナマイトデューク

紹介ページ➡P.13

【スーパーオプション】

タイトル画面にメニューを表示させたら、Cボタンを10回押してからオプションに入る。すると、ステージセレクトなどが可能なスーパーオプションになっている。

【謎のUFO】

難易度をノーマル以上に設定してからゲームを始めて、ラウンド1の開始直後に弾を1発だけ撃つ。

その後しばらく待っていると画面右から小さなUFOが飛んでくるので、これを撃ち落とそう。

その後は普段よりも強力なアイテムが出やすくなる(ような気がする)。

大魔界村

紹介ページ➡P. 7

【無敵モード】

オプション画面に連続して4回入ったら、いったんタイトル画面に戻る。そしてAボタンを4回押し、次に方向ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右」の順に押す。

成功した場合は効果音が鳴るので、Bボタンを押したままゲームを始めよう。無敵モードでプレイできるぞ。

【ステージセレクト】

オプション画面に連続して4回入ったら、いったんタイトル画面に戻る。

そしてAボタンを16回押し、次に方向ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右」の順に押す。成功した場合は効果音が鳴るので、以下のボタンを押したままゲームを始めよう。好きなステージからプレイできるぞ。

開始ステージ	対応ボタン
ステージ1の後半	A
ステージ2	上
ステージ2の後半	上+A
ステージ3	下
ステージ3の後半	下+A
ステージ4	左
ステージ4の後半	左+A
ステージ5	右
ステージ5の後半	右+A
最終ステージ	右下

タイムギャル

紹介ページ➡P.45

【ステージセレクト他】

タイトル画面にメニューが表示されている時に、ボタンを「左、右、右、上」の順に押してからゲームスタートを選択すると、ステージセレクトができる。なお、この裏技を使ってプレイしている時は、スタートボタンでポーズをかけることが可能だ。

さらに、ポーズをかけてからCボタンを押すと次のステージへ進み、Bボタンを押すとゲームオーバーになる。

【おまけのグラフィック】

難易度をハードに設定してから最後までクリアし、エンディングが終わったら何もせずに10分ぐらい待つ。

するとおまけのグラフィックが表示される。ただし、ステージセレクトの裏技を入力してある場合は出ない。

タスクフォースハリアーEX

紹介ページ➡P.61

【無敵モード他】

まず電源を入れたら、Aボタンを押したまま1回リセットする。そしてタイトル画面になったら、ボタンを「上、

下、左、右、A、B、A、C、B」の順に押す。
その後コンフィグ画面に入ると、無敵モード、ステージセレクト、縦画面モードの項目が新たに加わっている。

タズ マニア

紹介ページ➡P.33

【無敵モード他】
まず、タイトル画面が表示されている時に、1P側と2P側のパッドのA、B、Cボタンを押したまま、両方のスタートボタンを押す。
そしてゲームを始めたら、ポーズをかけてからA、B、Cボタンを同時に押すと、次のステージに進むことができる。また、ポーズ中にBボタンを押してから解除すると、無敵モードになる(戻す時はポーズ中にAボタン)。
さらに、ポーズ中にCボタンを押すと、ステージセレクトの画面になる。

TATSUJIN

紹介ページ➡P.49

【無敵モード】
まずA、B、Cボタンを押さえたまま電源を入れてしばらく待つ。
次に、画面がタイトル画面に切り替わっていく間(ブロックが消えていく間)にスタートボタンを押して、難易度選択を表示させる(A、B、Cボタンはまだ押したまま)。
そうしたら、以下の表の順にボタンを押していくと難易度別のエンディングが始まるので、それがすべて終わるまで待つ。
エンディングが終わってセガのロゴが表示されたら、すぐにスタートボタンを押してゲームを開始すると、無敵モードでプレイすることができる。ただし、1度でもリセットすると無敵モードは解除されてしまう。

※A、B、Cボタンを押したまま、難易度選択画面まで進めたら、以下のようにボタンを押したり離したりしていく。つまり、①「A、B、Cボタンを押した状態」から、②「Aボタンだけを離す」、次に③「Bボタンを離す」、そして④「Aボタンを押す」というぐあいだ(ここまでの手順でCボタンは押したままということに注意)。

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
①	○(押す)	○	○
②	×(離す)	○	○
③	×	×	○
④	○	×	○
⑤	○	×	×
⑥	○	○	×
⑦	×	○	×
⑧	×	○	○
⑨	○	○	○
⑩	○	×	○
⑪	×	×	○
⑫	×	○	○
⑬	×	○	×
⑭	○	○	×
⑮	○	×	×

【ボムの威力を増大させる】
耐久力が高い敵(ボスなど)と戦っている時にボムを使用したら、画面にドクロのグラフィックが表示された状態でポーズをかける。
そしてしばらく待ってから解除すると、通常より大きいダメージ(ポーズをかけた時間に比例)を与えられる。

ダライアスII

紹介ページ➡P.56

【サウンドテスト】
ゲームオーバー後のネームエントリーで「ZTT」と入力すると、サウンドテストに入れる。

【無敵モードほか】
タイトル画面が表示されている時に、以下の順にボタンを押すと、タイトル画面の下に文字が出て、いろいろな効果が得られる。
ただし、この文字が出たらオプションに入らないでゲームスタートを選択すること。
●スペシャルモード→「Cボタンを12回押す」
●ゾーンセレクト→「C、A、C、B、C、A、B、A、B、C、A、C」
●プレイデータを表示させる→「A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C」
●無敵モード→「A、B、A、C、B、C、C、B、C、A、B、A」
●フリープレイ(無限にコンティニューできる)→「B、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、C」

チ

チェルノブ

紹介ページ➡P.32

【ステージとばし】
電源を入れる時に、2P側のパッドで、方向ボタンの下、Cボタン、スタートボタンを押したままにしておき、データイーストのロゴが消えるまで待つ。そしてタイトル画面になったら、ボタンを離してゲームを始める。
後はプレイ中に2P側のパッドのスタートボタンを押すだけで、先のステージへ進むことができる。

【無敵モード】
電源を入れる時に、2P側のパッドで、方向ボタンの下、Cボタン、スタートボタンを押したままにしておき、データイーストのロゴが消えるまで待つ。そしてタイトル画面になったらオプションに入って、サウンドテストの数字を21にする。
次に、2P側のパッドで方向ボタンの上とA、Cボタンを押したまま、1P側のスタートボタンを押す。後は普通にゲームを始めて、2P側のパッドのAボタンを押したままポーズをかけよう。すると解除した直後から無敵モードになっているぞ。

チキチキボーイズ

紹介ページ➡P.31

【ラウンドセレクト】
まず、ノーマルかハードの難易度でゲームを開始(イージーはできない)して、キャラクターの名前を「ナノネン」と入力する。
その後ワールドマップ(1~3ステージの選択画面)が表示されたら、A、B、C、スタートボタンのどれかを押したまま待っていると、4~7ラウンドから始めることができる(対応は下の表を参照)。
ただし、武器やライフは初期状態のまま。

Aボタン	ROUND 4
Bボタン	ROUND 5
Cボタン	ROUND 6
スタートボタン	ROUND 7

ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

紹介ページ➡P.132

【サウンドテスト】

タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの上を押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

超闘竜烈伝ディノランド

紹介ページ➡P.136

【カラーパターンを表示させる】

電源を入れた後、ウルフ・チームのロゴが表示されている間にA、B、Cボタンを押さえ、そのままスタートボタンを押す。するとカラーパターンが表示される。

ツ

ツインクルテール

紹介ページ➡P.63

【ステージセレクト】

ゲームスタート直後のストーリーデモが表示されたら、方向ボタンの左上とA、Cボタンを押さえたままスタートボタンを押す。するとステージセレクトの画面になる。

【敵が出現しなくなる】

プレイ中に、2P側のパッドのショットボタン（1P側のショットボタンと同じボタン）を押さえていると、その間はすべての敵とアイテムが出現しなくなる。

ただし、中ボスとボスが出現する場所ではボタンを離しておかないと、画面表示がくずれてプレイできなくなるので注意しよう。

テ

T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー

紹介ページ➡P.33

【ステージセレクト】

電源を入れた後、コナミのロゴが表示されている間に「C、B、B、A、A、A、B、C」の順にボタンを押す（効果音が鳴れば成功）。

その後タイトル画面になったら、「A、B、B、C、C、C、B、A」の順にボタンを押す（これも成功すれば効果音が鳴る）。

そして1Pか2Pのどちらかを選択してからスタートボタンを押すと、ステージセレクトが可能になる。

提督の決断

紹介ページ➡P.94

【難易度設定に0がある】

ゲームを始める時に、難易度選択は通常1〜10までだが、00に設定することもできる（初期の予算が多い）。

デスブリンガー —秘められた紋章—

紹介ページ➡P.110

【好きな場所にワープ】

ゲーム中に、2P側のパッドで方向ボタンの上を押したままスタートボタンを押すと、すべての町とデモが選択できるモードになる。

また、同じ要領で方向ボタンの上とCボタン（2P側）を押すと、その時自分がいるマップが表示される。この時、方向ボタンで好きな位置に移動することも可能だ。

なおマップの見方は、「C」が敵キャラと町の人、「E」は部屋、「P」は主人公となっている。

デトネイター・オーガン

紹介ページ➡P.123

【デバッグモード】

タイトル画面が表示されている時に2P側のパッドで「上、上、右、下、下、A、C、B」の順にボタンを押すと、画面に「DEBUG」という文字が表示される。

後は1P側のスタートボタンを押すと、ゲーム中のグラフィックが自在に見られるモードに入れる。

【隠し画面？】

まずゲームの序盤でノックたちとディスコに行かないで、ミヤビ姉さんの部屋へ行く。

その後部屋に入ったら「LOOK」コマンドで「まわり」を3回見ると、メッセージに変化はないが、選択肢に「カガミ」が加わる。これを「LOOK」で見ると……。

デバステイター

紹介ページ➡P.47

【ステージとばし】

プレイ中にポーズをかけたら、ボタンを「A、B、A、C、上、C、A、B」の順に押す。すると次のステージに進むことができる。

デビッド・ロビンソン バスケットボール

紹介ページ➡P.78

【試合時間を短縮する】

オプション画面に入ったら「MINUTES PER QUARTER」を選択し、A、B、Cボタンを押したまま方向ボタンの右を押す。

すると60〜20SECの範囲で時間設定が可能になる。

【相手チームに反則させる】

プレイ中に相手のチームにボールが渡ったら、スタートボタンを押してポーズをかける。この時スタートボタンを10秒以上押しっぱなしにしてからポーズを解除すると、相手チームに10秒ルールの反則が課せられる。

デビルクラッシュMD

紹介ページ➡P.136

【特殊なパスワード】

1人用モードでパスワードを入力する時に、以下のように打ち込むと、いろいろな状態からゲームが始まる。

パスワード	スコア	ボール
00000　00000	0	0
09563　35555	555,000	33
DEVIL CRASH	390,000	7
THCHN OSOFT	2,000,000	10
TF2HZ TF3EM	464,900	10
LUCKY LUCKY	77,700	7

【おまけBGM】

1人用モードでパスワードを入力する時に、「OMAKEBGM」と打ち込み、残りの2文字に01〜05の数字（表を参照）を入れると、通常とは異なるBGMでプレイできる。

数字	BGMの内容
00	THUNDER FORCE II MD
01	ヘルツォーク・ツヴァイ
02	THUNDER FORCE III
03	エレメンタルマスター
04	新九玉伝（パソコンゲーム）

TEL・TELまあじゃん

紹介ページ➡P.131

【スタッフロール他】

パスワードを入力する時に、以下のように打ち込むといろいろな効果が得られる。

●8501163319→開発スタッフの名前が表示される。

●0587564268→名人になった時の画面が見られる。

●0587551120→10段から始められる。

●1101101100→5級から始められる。

デンジャラスシード

紹介ページ➡P.56

【エキスパートモード】

デモプレイの画面が表示されている間に、ボタンを「上、下、左、左、右、右、上、下」の順に押す。するとタイトル画面の文字が青くなるので、そのままゲームを始めよう。エキスパートモードでプレイできるぞ。

【クレジットを99に増やす】

ゲーム開始直後に、自機が分離するデモが流れるが、これが終わらないうちに方向ボタンを「左、左、左、上、下、右、左、右」の順に押す。

成功した場合は効果音が鳴り、クレジットが99に増えている。

電忍アレスタ

紹介ページ➡P.67

【パワーチップがプリンになる】

タイトル画面に「PUSH START」と表示されている時に、「右、A、上、下、右、右」の順にボタンを押す。成功すれば効果音が鳴るので、後は普通にゲームを始めると、パワーチップがプリンのグラフィックに変わっている。

【おまけのグラフィック】

ゲームを最後までクリアしてタイトル画面に戻ったら、オプションに入ると「おまけ」の項目が加わっている。この項目では「電忍アレスタ」をパロったグラフィックなどが見られるぞ。

【おまけのグラフィック・その2】

タイトル画面にメニューが表示されていない時に、ボタンを「左、上、左、B、A」の順に押す。

すると画面が切り替わっておまけのグラフィックが表示される（A、B、Cボタンを押すと3種類見られる）。

ト

トージャム&アール

紹介ページ➡P.28

【レベル0があった!】

ゲームを始めたら、アイテムなどを駆使してレベル1の、マップ右上に行く。すると小さな島があって、プレゼントが6個も落ちている。

また、同じくレベル1で、マップ左下のほうには穴のあいた島があり、そこに落ちるとラムネ飲み放題のレベル0に行ける。ちなみに、レベル0から落下すると、それまでに進んだ最高レベルへ戻れるのだ。

【ファンキーなバグ】

電源を入れた後のデモで、アールが宇宙船を隕石にぶつけて「ヒャー」と叫んでいる画面になったら、スタートボタンを押す。

するとWHO画面の背景表示がバグるが、そのままJAM OUTに入ってみよう。イカす背景(?)でサウンドが聞けるぞ。

時の継承者 ファンタシースターIII

紹介ページ➡P.104

【戦わずして勝利する】

戦闘シーンで先手を取った時に、味方の1人が、その時点のTPよりも消費量が多いテクニックを使う。すると当然「TPがたりない」というメッセージが出るが、そのままBボタンを押すと、強制的に戦闘に勝てる。

【最も短いシナリオ?】

ゲームを始めた直後、マーリナに話しかける前に、街でレザーブーツを売り、そのお金でイグザオカリナを買っておく。そして地下牢に閉じ込められたら、すかさずイグザオカリナを使って脱出し、王様に話しかけると面白いことが起きるぞ。

ドラゴンズアイ プラス上海III

紹介ページ➡P.129

【トーナメントでヘルプを使用】

2P側のパッドのA、Bボタンを押したまま電源を入れて、トーナメントモードでゲームを始める。

すると、トーナメントモードでは使えないはずのヘルプコマンドが使用可能になっている。

ナ

中嶋悟監修 F-1スーパーライセンス

紹介ページ➡P.119

【レース戦績表を見る】

タイトル画面が表示されている時にA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、それまでのレースの戦績表が見られる。

ニ

ザ・ニュージーランドストーリー

紹介ページ➡P. 9

【クレジットを増やす】

ゲーム開始直後のデモが表示されている時に、方向ボタンを右回りに何回か押しておくと、クレジットが9まで増える。

忍者武雷伝説

紹介ページ➡P.91

【章をとばす】

どの章でもいいから、ゲーム中に方向ボタンの上とA、B、Cボタン、スタートボタンを押さえたまま、しばらく待つ。この時、コマンドが表示されたら、Bボタンを押し直して消しておくこと。

すると、クリア条件を満たしていなくても次の章に進める。ただし、経験値はいっさい入らないので、最終章以外は役に立たない。

【サウンドテスト】

まずタイトル画面でスタートボタンを1回押して、「はじめから」と「つづきから」というメニューを表示させる。そして、Cボタンを30回押してからスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

ネ

熱血高校ドッジボール部 サッカー編MD

紹介ページ➡P.79

【隠しチーム】

パスワードを入力する時に「7777」と打ち込むと、特殊なチームと対戦できる。

ノ

ノスタルジア1907

紹介ページ➡P.122

【音声をキャンセル】

ゲームを起動する時、メニュー画面が出てくるまでCボタンを押しっぱなしにしておく。

すると、ゲーム中にCボタンを押すことで、音声を中断できる。

ハ

バーニングフォース

紹介ページ➡P.54

【ラウンドセレクト】

電源を入れたら、何もせずに4回目のデモプレイ(2ND DAY AREA 4)が終わるまで待つ。

そしてタイトル画面になったら、方向ボタンの左とA、Cボタンを押したままスタートボタンを押す。すると、ラウンドセレクトの画面になる。

【残機数10でスタート】

タイトル画面にメニューが表示されている時に、ボタンを「B、A、B、A、A、C、A、A」の順に押す。

その後すぐにスタートボタンを押してゲームを始めると、残機が10に増えている。

バッドオーメン

紹介ページ➡P.137

【持ち玉が99個になる】

まず、タイトル画面が表示されている時にスタートボタンを押して、ゲームモードの選択画面にする。

そして、方向ボタンの左とA、Cボタンを同時に押す。

後は1Pか2Pモードでゲームを始めると、ボールのストックが99になっている。

バトルゴルファー唯

紹介ページ➡P.74

【強力パスワード】

パスワードを入力する時に「なつくさや　つわものともか　ゆめのあと」と打ち込むと、各パラメータが最高の状態でゲームが始まる。

また、「ふるいけや　かはすとびこむ　みすのおと」と打ち込むと、エンディングが見られる。

【ミュージックボックス】

タイトル画面が表示されている時に、Bボタンを押したままスタートボタンを押すと、ミュージックボックス(サウンドテスト)の画面になる。

バトルマニア

紹介ページ➡P.62

【弁当箱を踏むマニア】

電源を入れた後、セガのロゴが表示されている時に2P側のパッドのスタートボタンを押しておく。すると、弁当箱(?)を踏むマニアが見られる。

【ステージセレクト】

タイトル画面にメニューが表示されている時に、2P側のパッドで方向ボタンの右、Cボタン、スタートボタンを同時に押す。

すると画面にステージセレクトの文字が出るので、すぐにゲームを始めると、そのステージからプレイできる。ステージセレクトの数字は3つのボタンを押すごとに増やせるぞ。

【ヘンなサウンド】

オプションのサウンドテストで21番の曲を鳴らし、次に24〜39番のどれかを鳴らすと、曲の伴奏が「スピードアップ!」になる。

バハムート戦記

紹介ページ➡P.88

【9人目のマスター】

タイトル画面が表示されている時にAボタンを2回以上押したら、スタートボタンを押してメニューを出す。

そして「NEW GAME」を選択すると、背景の色がピンクになり、マスター選択画面にエル=ウィンが加わっている(エル=モアの妹、マスターとして選択できる)。

【英雄を5人以上雇える】

まず英雄を2人以上雇っておき、そのうち1人を残して適当な部隊に就任させる。その後「解雇」コマンドで就任していない英雄を解雇すると、「ほんとうにかいこしますか」というメッセージが出るので、このとき就任済みの英雄を選択する。

すると部隊に英雄が就任しているのに、さらに他の英雄を探索して雇えるのだ。これを繰り返せば5人以上の英雄を雇えるぞ。

【真のエンディング】

まずメニューで「NEW GAME」を選択し、新たにゲームを始める。

次にルールを上級、シナリオを「血に染まりしバハムート」、プレイ人数を1人、マスターをジーク、難易度レベルは1〜5のどれかに設定する。

その次の「設定を変更する」と「設定を変更しない」は、適当にいじってもかまわない。そしてゲームが始まったら、以下の手順でクリアすると、真のエンディングが始まる。

①バルマー、クリムト、バストラルを滅ぼさず(他のマスターに滅ぼされてもいけない)、なおかつレイモンドの助言にあまり逆らわないように15ターンまで進める。

②レイモンドが「バルマー討伐の旅に出たい」と言ってきたら、そのまま行かせる。その数ターン後にバルマーが急死して(他のマスターに滅ぼされたら失敗)、レイモンドが次のターンに戻ってきたら、40ターンまで進める。

③40ターン目にレイモンドが「英雄として働きたい」と言ってくるので、英雄に加えて適当な部隊に就任させる。

④レイモンドを就任させた部隊を、クリムトの領地に侵攻させる。そしてクリムト本人にその部隊を倒させる。

⑤次のターンでレイモンドが遺言を残して死んだら成功。あとはバストラル以外のマスターをすべて滅ぼす。

⑥最後に、バストラル本人がいる領地へ、ジーク1人だけで侵攻すると、真のエンディングが始まる。

バリ・アーム

紹介ページ➡P.68

【無敵モード他】

タイトル画面が表示されている時に「上、B、A、C、A、下、B、A、C、A」の順にボタンを押す。

すると、成功した場合は効果音が鳴

るので、そのままコンフィグに入る。
後はコンフィグ画面でストックの項目にカーソルを合わせ、方向ボタンを左に押す。これで無敵モード、ステージセレクト、武器の強さが設定可能になる。
また、このコマンドを入力してからゲームを開始した場合は、プレイ中にAボタンを押しながらポーズをかけ、再びポーズを解除すると、次のステージへ進むことができる。

【おまけのデモ】
タイトル画面が表示されている時に「上、下、右、左、B、A、B、A」の順にボタンを押すと、ゲーム中には出てこないおまけのグラフィックが表示される。
また、同じ要領で「右、C、A、B、A、左、C、A、B、A」の順にボタンを押すと、ボツになったとおぼしきエンディングが見られる。

【ゲームクリア後のお楽しみ？】
ゲームを最後までクリアして、エンディングのスタッフロールが終わったら、ボタンを押したりせずにしばらく待っていよう。
すると、クリアを祝ってくれるグラフィックが表示されるぞ。

ヒ

ビースト・ウォリアーズ
紹介ページ➡P.24

【サウンドテスト他】
タイトル画面が表示されている時に、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。また、同じ要領でA、Cボタンとスタートボタンを押すと、効果音が聞けるモードになる。

フ

ファイアームスタング
紹介ページ➡P.59

【残機、ボムなどを１つ増やす】
タイトル画面かコンティニュー画面が表示されている時に、以下のボタンを押したまま、スタートボタンを押しておく（ゲームが始まるまで）。するといろいろな効果が得られる。
●方向ボタンの左＋Cボタン→残機が１つ増える。
●方向ボタンの右＋Aボタン→自機のパワーが１段階上がる。
●方向ボタンの上＋Bボタン→ストライクフォーサが１つ増える。

ファイティングマスターズ
紹介ページ➡P.24

【同じキャラクターで対戦】
２人対戦プレイで１P側がキャラクターを選ぶ時に、使いたいものにカーソルを合わせたら、方向ボタンの上とAボタンを同時に押す。成功した場合は、２P側でも同じキャラクターが選択可能になっている。

【モニターモード】
タイトル画面が表示されている時、２P側のパッドのA、Bボタンを押したままゲームを始めると、モニターモードに入れる。しかし、項目は実際には使用できないものばかりだ。

ファイナルファイトCD
紹介ページ➡P.46

【オート連打モード】
オプション画面に入ったら、カーソルをEXITに合わせる。そして方向ボタンの右とA、Bボタンを押さえたまま、スタートボタンを押していったんタイトル画面に戻る。
後は普通にゲームを始めると、パンチボタンを押しっぱなしにしておくだけでオート連打ができる。

ファイナルブロー
紹介ページ➡P.72

【サウンドテスト】
セレクト画面が表示されている時に、２P側のパッドのスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

【１回コンティニュー】
試合に負けて画面に「GAME OVER」と表示されたら、すぐに方向ボタンの上を押したままスタートボタンを押す。すると、１試合につき１回だけコンティニューができる。

【同じ選手で対戦】
２人対戦プレイの時に１P側が使用する選手を決定したら、２P側はスタートボタンを押しながら選択すると、１P側と同じ選手が使える。

ファステスト・ワン
紹介ページ➡P.115

【ノーダメージタイヤ】
ワールドチャンピオンシップのネームエントリーで、「HAPPY NEW YEAR」と入力すると、自車のタイヤが消耗しなくなる。

【テストラン観戦モード】
テストランのモードでゲームを始めて、コースや周回数を設定したら、スタートにカーソルを合わせる。
そして方向ボタンの右とBボタンを押したままスタートすると、コンピュータが代わりに走行してくれる。

【看板と敵車に当たらなくなる】
バトルモードの「１PVS２P」を選択して、それぞれのマシンのセッティングを済ませる。
その後、マシンチェック画面になったら、１P側は方向ボタンの上とAボタン、２P側は方向ボタンの左とA、B、Cボタンを押さえておき、１P側がスタートボタンを押してゲームを始める。すると、看板や敵車の当たり判定がなくなる（ぶつからなくなる）。

【いきなりエンディング】
ワールドチャンピオンシップのネームエントリーで、以下のように入力すると、上位５チームのエンディングが見られる。
●「……… MOE」
●「……… WIL」
●「……… MAC」
●「……… BEN」
●「……… TIE」

ファットマン
紹介ページ➡P.13

【キャラクター選択コマンド】
タイトル画面に「Press Start」と表示されている時に、以下の順にボタンを押す（左＋Cという場合は、２つのボタンを同時に押す）。
その後スタートボタンを押して、１Pモードと２Pモードの選択画面になったら、どちらかを選択してゲームを始める。
すると、REX以外のキャラクターで（種類は押していたボタンに対応）プレイすることができる。

裏技・ハ行

キャラクター	1P側のコマンド
EDWINA	左、B+C、C
GUANO	上、右、A+B
BONAPART	A、上、C
ROBOCHIC	右、上、下
STUMP	A+C、右、C
RAMSES	右、左、A
WEBRA	A+C、上、右
MC FIRE	下、C、右
SHEBA	B+C、B、B
WEEZIL	下、右、上
SKINNY	右、下、右
BRANIAC	右、右、C
BUFF	左、C、B
EL TORO	B+C、A、上
SPIDRA	A、下、B
MONDU	A+B、下、左

キャラクター	2P側のコマンド
EDWINA	B、A、B
GUANO	左、A、左
BONAPART	A、A、A
ROBOCHIC	C、A、C
STUMP	上、A、上
RAMSES	右、A、右
WEBRA	下、A、下
MC FIRE	A、C、A
SHEBA	B、B、B
WEEZIL	左、B、左
SKINNY	A、B、A
BRANIAC	C、B、C
BUFF	上、B、上
EL TORO	右、B、右
SPIDRA	下、B、下
MONDU	B、C、B

ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

紹介ページ➡P.103

【ビジフォンを入手する】

シルカがメンバーに加わったら、まずある程度レベルを上げてから（8～10以上）店などに入る。すると、店を出た時に一定の確率でシルカがいなくなって、主人公の家に戻っている。しかもアイテムを必ず何か1つ持っている（盗んでくる）のだ。

ちなみに、セントラルタワーでこれをさせると、シルカが「ビジフォン」というアイテムを盗んでくることがある（どこでもセーブできるアイテム）。

フェリオス

紹介ページ➡P.52

【エキスパートモード】

アドバンスドモードをクリアし、エンディングが終わるまで待つ。

すると、難易度選択にエキスパートモードが加わる。

【クレジットを増やす】

ゲーム開始直後、画面がまだ暗いうちにボタンを「C、A、B、A、C、A、B、A」の順に押す。するとクレジットが9に増える。

【最後の音声】

エキスパートモードをクリアしてアルテミスがアップになったら、どれでもいいからボタンを押す。

この時「BE PATIENT」という文字が出るので、ボタンを連打してこれを20数回表示させよう。

すると最後に、アルテミスが「好きよアポロン」としゃべる。

フォゴットンワールズ

紹介ページ➡P.49

【メガクラッシュ】

説明書には記載されていないが、プレイ中にショットボタンを連打するとメガクラッシュが使える。

これは、体力を少し消耗するが、画面内の敵すべてにダメージを与えられる。ちなみに、エンディングのデモプレイ時にもメガクラッシュが使える。

ぷよぷよ

紹介ページ➡P.130

【サウンドテスト】

タイトル画面が表示されている時に「A、A、左、B、B、左、C、C」の順にボタンを押すと、成功した場合は効果音が鳴るので、そのままオプションに入る。するとサウンドテストの項目が加わっている。

【対戦モードにサタンが登場】

「ふたりでぷよぷよ」を、どちらかが100勝するまでプレイすると、コンティニュー画面にサタンが登場する。

【コンピュータ側の落下を阻止する】

「ひとりでぷよぷよ」をプレイしている時に、2P側のパッド（コンピュータ側）の右か左を押さえておく。

すると、コンピュータ側はぷよをドロップしなくなる（つまり、下へ高速落下させなくなる）。

BLACK HOLE ASSAULT

紹介ページ➡P.45

【無敵モード他】

ネームエントリーで以下の名前を登録したら、オペレーションBHAを始める時にそれらを選択しよう。無敵モードなどの効果が得られるぞ。

●「MUTEKI」→無敵になる。

●「BIGNET」→プレイ中に2P側のパッドのスタートボタンを押すと無条件で勝てる。

●「AZY」→2人プレイ専用のブラックボールアサルト（パドルゲーム）で遊べる。

●「FOMA」→ビジュアルシーンがすべて見られるモードになる。

【必殺技コマンド】

アッパーなどの技は、コンビネーション攻撃のフィニッシュでしか出せない技だが、以下の操作方法を使うとコンビネーションなしでもいきなり出すことができる。

なお、表のコマンドはすべて自機が右を向いている時のものなので、左向きの時は左右対称にすること。

CAM	コマンドと技の名称
TYPE-A	⬇⬊➡+パンチ 『アッパーカット』 ➡⬊⬇⬈+パンチ 『ハンマーナックル』
TYPE-B	⬈➡+パンチ 『アッパーカット』 ➡⬊⬇+パンチ 『エルボースマッシュ』

DICRAEO	→↘↓+パンチ 『ヘッドバット』
MEGALANIA	↓↘→+パンチ 『アッパークロー』 ↖↙+パンチ 『ジャンピング ハンマークロー』
BARYONYX	←→+パンチ 『張り手』 ↙→↘↓+キック 『かかと落とし』
DEINO	↓↘→↗+キック 『飛び膝蹴り』 →↘↓↙+パンチ 『ハンマーナックル』
SANADY	↘→↗+パンチ 『アッパーカット』 ↓↙→+キック 『ローリングキック』
CHESBUR	↓↘→+パンチ 『アッパーカット』 ←(少しためる)→+キック 『ロングヘッドバット』

プロ野球スーパーリーグ'91

紹介ページ➡P.76

【トーナメントモード】

タイトル画面で「NEW GAME」を選択して、「セレクトゲーム」の画面を表示させる。そしてA、Bボタンとスタートボタンを押したままで待っていると、下のほうに「TOURNAMENT」というモードが現れる。

また、このモードを選んでチームセレクト画面になったら、適当なチームにカーソルを合わせてからA、Bボタンとスタートボタンを押すと、そのチームが負けたことになる。これを利用して2チームだけ残すと、すぐに最終戦を始められる。

【試合放棄で簡単に勝利する】

どのモードでもいいから、試合開始前のセレクト画面でAボタンを押す。すると「しあいほうき　しますか」というメッセージが出る。この時YESを選ぶと、自分のチームに1点入っているうえに、9回の表から試合を始められる。

また、普通に試合している場合も、自分が守備側の時にタイムをかけ、セレクト画面でAボタンを押すと同じようにメッセージが出てくる。

その際にYESを選択すると、自分のチームに1点入り、残りの回は0点のままで強制的に試合が終了する。つまり、これをうまく使えばすべての試合に勝てるということだ。

【いきなりエンディング他】

タイトル画面で「CONTINUE」を選択して、データロードの画面を表示させる。そしてデータが保存されている場所にカーソルを合わせたらA、Cボタンをしばらく押し続ける。

するといきなりエンディングが見られる。また、この時A、CボタンではなくB、Cボタンを押していると、巨人対巨人の試合が始まるが、バグっているのでプレイはできない。

【フォアボールを無効にする】

プレイ中に、フォアボールになったら、その瞬間に守備側がBボタンを押して画面を切り替えると、ボールカウントを0に戻せる（ストライクのカウントはそのまま）。

ただし、もともと出ているランナーは進塁してしまう。

【チーム名を日本語表示にする】

オープンゲームを始めた後、チーム選択画面が表示されている時にAボタンを14回以上押すと、チーム名の表示が日本語表記になる。それだけ。

へ

ベア・ナックル怒りの鉄拳

紹介ページ➡P.20

【ラウンドセレクト他】

まずタイトル画面が表示されている時に、2P側のパッドの右とA、B、Cボタンを押さえる。

次に、そのまま1P側のパッドでオプションに入ると、ラウンドセレクトと残り人数の設定（9人まで）が可能になる。

【999,990点ボーナス】

2人同時プレイで最終ラウンドまで来たら、片方のプレイヤーの残り人数を1（つまり、最後の1人）にして、なおかつライフもギリギリまで少なくしておく。

そしてラストのボスを倒したら、ボーナス得点の加算画面になる前に、ライフが少ないプレイヤーを味方が殴ってとどめを刺す（ただし、倒すタイミングは非常に難しい）。

するとLEFTボーナスとして一気に999,990点も加算される。

【コンティニュー＋1】

コンティニューをすべて使って、最後のプレイヤーがミスしたら、その瞬間にCボタンを連打してみよう。もう1回だけコンティニューできるぞ。ただし、うまくいかない場合もある。

ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌

紹介ページ➡P.34

【ラウンドセレクト他】

タイトル画面が表示されている時に、2P側のパッドのA、Bボタンを押したままオプション画面に入る。

すると、ラウンドセレクトやベリーイージー設定などが可能になる。

【KO数を表示】

プレイ中にポーズをかけてからAボタンを押すと、それまでに倒した敵の数が表示される。

【同じキャラクターでプレイ】

タイトル画面が表示されている時に、1P側のパッドは方向ボタンの右とBボタン、2P側のパッドは方向ボタンの左とAボタンを押しておく。

そして2P側のパッドのCボタンを押すと、2人同時プレイでも同じキャラクターを選択できるようになる。

ヘビーノバ

紹介ページ➡P.43

【いきなりエンディング】

タイトル画面が表示されている時に、1P側と2P側のパッドのA、Cボタンを押したままで、両方のスタートボタンを同時に押す。するとエンディングがいきなり見られる。

【100万点ボーナス】

ゲーム中に1回もミスせずに進み、

そのままボスもノーミスで倒すと、100万点ボーナスが加算される。

ヘビーユニット メガドライブスペシャル

紹介ページ➡P.57

【キャラクターテスト】

タイトル画面が表示されている時に、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、キャラクターテストモードに入れる。

また、続けてA、B、C+スタートボタンを押すと、もう1つのキャラクターテストになり、さらにもう1回A、B、C+スタートボタンを押すと、オブジェクトテストに入れる。

いずれのモードでも、A、B、Cボタンのどれかを押しながら方向ボタンを上下に押すと、グラフィックや色が変えられる。

ヘルツォーク・ツヴァイ

紹介ページ➡P.87

【ワイド画面で2人対戦ができる】

最初のモード設定画面で「PLAYER」の項目を選択したら、1P側をコンピューター、2P側をユーザー、ディスプレイをワイドに設定する。

次にもう1度「PLAYER」を選択して、今度は1P側をユーザー、2P側は設定を変えずにそのままキャンセル。すると、ワイドディスプレイで2人対戦が可能になる。

ただしこの裏技はバグを利用したものなので、まともな対戦プレイにはなっていない。

ホ

ボールジャックス

紹介ページ➡P.82

【ギャラクシーチャンピオンシップ】

ワールドチャンピオンシップをクリアすると、エンディングの最後にギャラクシーチャンピオンシップへ進むためのコマンドが表示される。

その方法は、タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの右上を押したままスタートボタンを押すとよい。

北斗の拳新世紀末救世主伝説

紹介ページ➡P. 7

【コンティニュー】

第2章以降まで進んでゲームオーバーになったら、タイトル画面が表示されている時にA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押す。

すると「CHAPTER1」と表示され、クリアした章までを選択できる(章の最初からコンティニュー可)。

ホリフィールド・ボクシング

紹介ページ➡P.79

【サウンドテスト】

タイトル画面でオプションを選択したら、カーソルを下へ移動させていくと、なぜか空白の部分まで進める。

そこでスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

マ

マージャンCOP竜 白狼の野望

紹介ページ➡P.131

【サウンドテスト】

タイトル画面が表示されている時、Aボタンを押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

マーベルランド

紹介ページ➡P.19

【5-1のパスワード】

難易度をノーマルに設定したら、パスワードを入力する時に「VALKYRIE」と打ち込むと、パスワードが取れないはずの5-1(最終面)を含む全ラウンドが選べる。

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

紹介ページ➡P.12

【ラウンドセレクト】

タイトル画面(メニューが出ていない状態)が表示されている時に、2P側のパッドで方向ボタンの左上とAボタンを押したまま、スタートボタンを押す。

その後メニューが表示されたら、左上とAボタンを離さずにスタートボタン(いずれも2P側)を押すと、ラウンドセレクトができる。

【マイケルがロボットに変身する】

ラウンド2以降の各面で、特定の子供(表を参照)をいちばん最初に救出すると、画面右上から流星が降ってくる。これをうまくキャッチすると、マイケルがロボットに変身して、異様に強くなる。

ロボットの時の操作は、アタックボタンでレーザー、ジャンプボタンで飛行、マジックボタンで追尾ミサイルを発射だ。変身中は隠された子供が透けて見えるという利点もある。ただし、ある程度のダメージを受けるか、一定時間でもとに戻る。

- ●ラウンド2-2→駐車場の屋上にある、右から2台目の黄色い車の中。
- ●ラウンド2-3→駐車場の2階の、右の青い車の中。
- ●ラウンド3-1→マップのいちばん右上にいる子供。
- ●ラウンド3-2→スタート地点のすぐ右にある墓石の中。
- ●ラウンド3-3→スタート地点そばの滝の左で、1段上にいる子供。
- ●ラウンド4-1→マップのいちばん右上にいる子供。
- ●ラウンド4-2→スタート地点から1段下の、クモの巣が張っている洞窟の中。
- ●ラウンド5-1→マップのいちばん右上にいる子供。転送機を使用しないと来られない。

魔王連獅子

紹介ページ➡P.22

【2人対戦モード】

タイトル画面で「魔王連獅子」という文字が回転している間に、Bボタンを4回以上押してからスタートボタンを押すと、2人対戦モードで遊べる。

【超難でプレイ】

難易度を「難」に設定し、ゲームを最後までクリアすると、オプションで「超難」の難易度が選択可能になる。

マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

紹介ページ➡P.41

【英語モード】

まずタイトル画面にメニューが表示されている時に、カーソルをオプションに合わせる。次にボタンを「左、右、A、B、C」の順に押したら、オプションに入ると、新しく項目が増えている。これを変更すると、メッセージを日本語から英語に変えられる。

【ステージセレクト】

タイトル画面にメニューが表示され

ている時に、ボタンを「左、右、A、B、C」の順に押す。
成功した場合は効果音が鳴るので、ゲームスタートを選択してスタートボタンを押す。するとステージセレクトの画面になる。

まじかる☆タルるートくん

紹介ページ➡P.30

【ステージセレクト】
電源を入れた後、タルるートが「セ～ガ～」と言っている時に、2P側のパッドで「A、B、C、C、B、A」の順にボタンを押す。
するとオプションモードのいちばん下に、「MAP」の項目が加わって、好きなステージが選べるようになる。

マジンサーガ

紹介ページ➡P.35

【ビッグモードのみのモード】
オプション画面に入ったらSOUNDの項目を18、SEの項目を72に合わせて、タイトル画面に戻る。後は普通にゲームを始めると、ビッグモードだけをプレイすることができる。

マスター・オブ・モンスターズ

紹介ページ➡P.90

【英語表示にする】
タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの左上とA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、コマンドやマップの名前などがすべて英語表示になる。

【サウンドテスト】
タイトル画面が表示されている時にA、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

【いきなりエンディング】
上記のサウンドテストに入ったら、スタートボタンを押したままBボタンを押すと、エンディングが始まる。

【スペシャルマップ他】
上記のサウンドテストに入ったら、方向ボタンの右下とA、Cボタン、スタートボタンを押したまま、Bボタンを2回押す。
すると「ノーマルマップ」と「スペシャルマップ」(隠しマップ)が選択可能になる。この時、どちらかを選択すると、今度は「ノーマルキャラ」と「クラシックキャラ」(地形グラフィックが変わる)の選択画面になる。

【見えない精霊】
「キャンペーン1」以外のマップでプレイしている場合、マップのいちばん左上には必ずブルーのマスターの精霊(実際は見えない)がいる。
もし自分がブルー以外のマスターでプレイしている場合は、ここに精霊を出現させてみよう。普段は見られない精霊どうしの戦いが始まるぞ。

【味方のモンスターを重ねる】
大魔法の「ワープ」を使用する際、すでに味方モンスターがいる塔に、別の味方モンスターをワープさせてみよう。すると1ヘックス内に複数のモンスターを入れることができるぞ。
これを繰り返せば何匹もモンスターを重ねて守りを固められるが、いちばん上にいるモンスターが行動するまで他のモンスターは動けないので注意。

魔法の少女シルキーリップ

紹介ページ➡P.122

【会話テストモード】
ゲームを起動する時に、スタートボタンとA、B、Cボタンを押したままにしておくと、SEGAのロゴが出た後に効果音が鳴って、画面が真っ暗になる。その後、スタートボタンを押すと、ゲーム中の会話シーンだけを遊べるモードになる。
また、スタートボタンを押す前にCボタンを押すと、押した数だけ先の会話へ進むことができる。

ミ

ミッドナイトレジスタンス

紹介ページ➡P.17

【ステージとばし】
タイトル画面が表示されている時に、Cボタンを押したままスタートボタンを押して、ゲームを始める。
するとプレイ中にポーズをかけてAボタンを押すと、次のステージへ進むことができる。
ただし、最終ステージでこれを使うとエンディングにはならず、ハイスコア画面に戻ってしまう。

港のトレイジア

紹介ページ➡P.107

【シナリオセレクト他】
まずゲームを始めたら(ロードでも良い)、主人公を操作して適当な障害物に下からぶつける。そして方向ボタンを上に入れたまま、2P側のパッドのBボタンとスタートボタンを同時に押すと、うまくいけば障害物をつき抜けるはずだ。
すると、2P側のパッドのAボタンを押すだけで次の章へ、Cボタンを押すと前の章にワープできる。
また、2P側のパッドのA、B、Cボタンを押したまま戦闘シーンに入ったら、方向ボタン(2P側)の上下を押すと、無条件で敵に勝つコマンドが出せる。

ム

夢幻戦士ヴァリス

紹介ページ➡P.26

【サウンドテスト】
タイトル画面が表示されている時に、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、サウンドテストに入れる。

武者アレスタ

紹介ページ➡P.56

【ラウンドセレクト】
電源を入れたらリセットボタンを10回押して、そのままタイトル画面になるまで待つ。
そしてタイトル画面になったら、方向ボタンの左下を押したままオプションモードに入ると、ラウンドセレクトの項目が加わっている。

【アナログパッドでプレイ】
電波新聞社製のアナログジョイパッド「XE-1AP」を1P側に接続して電源を入れる。そして、タイトル画面にメニューが表示されている時にスタートボタンを押すと、アナログ操作でプレイできる。
オプション設定を変えたい場合は、最初にアナログパッドのスイッチをデジタルにしておき、設定を変えた後にメニュー画面に戻す。そしてアナログに切り替えてからスタートボタンだ。

【パワーアップコマンド】
プレイ中にポーズをかけたら、以下の順にボタンを押してから解除すると、いろいろな効果が得られる。
ただし、それぞれ1回のプレイで1度ずつしか使えない(併用は可)。
●ショットが最強状態になる→「B、B、C、B、B、C、上、下、A」
●残機が5つ増える→「右、下、右、下、左、上、左、上、B、C、A」
●オプションの数が20個増える→「上3回、下3回、左3回、右3回、C、C、B、A」

メ

メガパネル
紹介ページ➡P.128

【女の子を黙らせる】
1Pピンナップモードでプレイしている時にCボタンを押すと、中央の女の子がマスクをして、アドバイスをしなくなる。

ユ

ゆみみみっくす
紹介ページ➡P.124

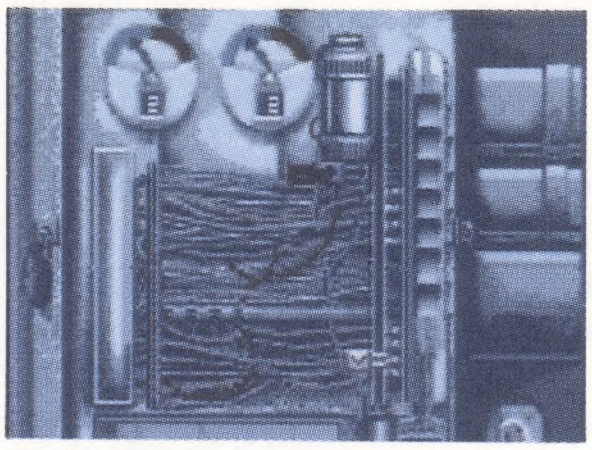
【簡易リセット法】
プレイ中にポーズをかけてから、A、B、Cボタンを押したまま解除するとゲームをリセットできる(電源を入れ直すよりも少しだけ早い)。

【出演声優さんのメッセージ】
ゲームCDのトラックNo.4を普通に再生すると、声優さんたちからのメッセージが聞ける(これはゲーム中には流れない)。

ラ

ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー
紹介ページ➡P.123

【盗聴装置の設置方法】
裏技というわけではないが、ゲーム中盤での難所である盗聴装置の設置方法(コードをつなぐ位置)を掲載しておくぞ。
ここでハマっている人は、これを参考にしてほしい。


赤、青、黄のコードは、上のメーターの針が左に傾いている時に接続する。そうしないと、感電死でゲームオーバーになるぞ。

ラングリッサー
紹介ページ➡P.89

【シナリオセレクト他】
ゲームを始めたら(シナリオは何でも良い)マップを縮小モードにして、カーソルを上から2つ目、左から2つ目に合わせる。
その後Bボタンを押したまましばらく待っていると、シナリオセレクト画面になる。また、拡大モードのマップで同じことをすると、サウンドテスト画面になる。

【アイテムを入手】
シナリオ開始前の、兵士を雇用する画面が表示されている時に、方向ボタンの左上とA、Bボタンを押さえてしばらく待つ。
すると、ポイントが0になると同時にBGMが変わるので、アイテム画面を見てみよう。ラングリッサー以外のアイテムがすべてそろっているぞ。

【破壊した壁を復活させる】
アースクエイクの魔法を使って破壊した壁は、マップのサイズを切り替えることでもとどおりになる。
これは、破壊した壁を越えて敵から逃げた時に、壁を復活させて道をふさぐという利用法が有効だ。

乱世の覇者
紹介ページ➡P.90

【隠しメニュー】
タイトル画面が表示されている時、方向ボタンを「上、右、下、左、上、右、下、左」の順に押したら、続けてCボタンを4回押す。
すると「ウォー」という音声とともに隠しメニューが現れる。このメニューでは、エンディングや怪しいロゴを見ることができる。

【使用している大名を変える】
ゲームを普通に始めて自分のターンになったら、方向ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右」の順に押すと効果音が鳴る。
その後スタートボタンを押すと、新たなコマンドが加わっていて、これを使うと自分が使用する大名をプレイ中でも変更できる。

ル

LUNAR THE SILVER STAR
紹介ページ➡P.110

【ほのぼのした小技】
アルテナの大神殿で、寄付を連続して10回すると、女の人が特別に歌を聞かせてくれる。

レ

レインボー・アイランド・エキストラ
紹介ページ➡P.12

【パワーアップコマンド】
タイトル画面が表示されている時に、以下の順にボタンを押してからゲームをスタート。すると、はじめからアイテムの効果があるうえに、ミスしてもなくならない。
●くつを常備→「上、B、下、左、C、A、A」
●くつと赤いつぼを常備→「上、B、下、左、C、A、A、B」
●くつと赤いつぼと黄色いつぼを常備→「上、B、下、左、C、A、A、B、C」

レッスルボール
紹介ページ➡P.74

【終盤の4チームが使える】
どのモードでもいいから、チーム選択の画面が表示されている時に、方向ボタンの下とBボタンを押しっぱなしにしておく。
すると画面がスクロールして終盤の4チームが選択可能になる。

【ボーナスポイントが995に増える】
1Pリーグモードでパスワードを入力する時に、「MWAKI」と打ち込むと、ボーナスポイントが995の状態で、試合はアメリカチームとの対戦(最終

戦）になる。
　ただし、この裏技は後半の４チーム（裏技で選択可能）では使えない。

【サウンドテスト】
　１Pリーグモードでカラテスラッシャーズを選択し、パスワードを「KWGEN」と打ち込むと、サウンドテストに入れる。

レンタヒーロー
紹介ページ➡P.105

【サウンドテスト】
　タイトル画面（メニュー）が表示されている時に、方向ボタンの上とAボタンを押すと、サウンドテストに入れる。ちなみに、この方法はゲーム中にある人から教えてもらえる。

【サウンドテストの爆笑技】
　上記の裏技でサウンドテストに入ったら「へんたいはかせのかなしみ」を鳴らし、その後「たあぼあうとらん」を鳴らすと、２つの曲が混じった爆笑モノのサウンドが聞ける。

【タダで１万ゴードをもらう】
　お金をかけて勝負してくれる人が町のところどころにいるが、所持金が１万ゴード以上ある時に勝負を挑むと、戦わずして１万ゴードもらえる（ただし１回だけ）。

【主人公の本名？】
　主人公に名前を付ける時に「アアアアアア」と打ち込むと、強制的に「やまだたろう」に変わってしまう。

ロ

ロードブラスターFX
紹介ページ➡P.120

【無敵コマンド他】
　タイトル画面にメニューが表示されている時に、方向ボタンの上を押したまま、スタートボタンを押してコンフィグモードに入る。
　コンフィグ画面になったら、カーソルは動かさずに（残機設定に合わせたまま）下記のコマンドを入力すると、成功すれば効果音が鳴り、無敵などの効果が得られる。
　ただし、複数のコマンドを併用する場合は、再びタイトル画面から同じ操作をすること。
●ステージセレクト
「A、A、A、A、A、A」
●無敵モード（オートプレイ）
「A、A、A、A、A、B」
●ポーズ機能を付ける
「A、A、A、A、B、A」
●強制的にステージクリア（ポーズ機能を付けるコマンドと併用すること）
「A、A、A、A、B、C」
※このコマンドを入力して、プレイ中にポーズをかけたら、Bボタンを押すとステージクリア、Cボタンを押すとゲームオーバーになる。

ロケットナイトアドベンチャーズ
紹介ページ➡P.39

【クレイジーハードモードほか】
　電源を入れた後、コナミのロゴが表示されている間に、方向ボタンの下を６回、上を２回、下を２回という順に押すと、オプションの難易度設定でベリーハードが選択可能になる。
　また、同じ要領で、方向ボタンの左を４回、右を４回、左を７回、右を１回、左を１回という順に押すと、クレイジーハードが選択可能になる。

ワ

ワニワニWorld
紹介ページ➡P.27

【残り人数とクレジットを増やす】
　電源を入れた後、セガのロゴが表示されている時にリセットボタンを１回押す。すると残り人数とクレジットの表示がFFになっている（異様に増えている）。

ワンダーボーイV モンスターワールドIII
紹介ページ➡P.23

【チャームストーンの使い道】
　プラプリル城下町のリリパト村へ通じる扉の少し右には、隠し扉がある。
　この中（店がある）に入ると、チャームストーンを１つだけ持っている場合は「ハートのうつわ」と、２つ以上持っている場合はリターン以外の魔法と交換してもらえるぞ。

【無一文でも宿泊できる】
　このゲームでは、宿屋に泊まる時はお金が必要だが、実はお金がなくても宿屋の人が「サービスしておきましょう」と言って、タダで泊めてくれる。

ワンダラーズ フロム イース
紹介ページ➡P.106

【レベルが変更できる】
　電源を入れたら、２P側のパッドで方向ボタンの上とA、B、Cボタンを押したまま、１回リセットする。
　その後、２P側のボタンを押したまま、１P側のパッドのスタートボタンを押してデータロードの画面にする。
　そしてデータロードなどでゲームを始めて、アドルのステータスを表示させる（ここまで２P側のボタンは押したまま）。
　すると２P側のパッドでCボタンを押しながら、方向ボタンを上下に押すと、自在にレベルを変更できる（ついでにダメージも回復する）。

【ボスとの対決中にセーブできる】
　プレイ中にサウンドテストで好きな曲を流し、そのままゲームを再開すると、その曲がかかったままでプレイできる。これを利用して９、10、25番以外の曲を流してプレイすると、ボスとの戦闘中でもセーブが可能になる。ただしバグることがあるので注意。

BEEP！メガドライブ責任編集　メガドライブ・MEGA-CDオールソフトカタログ

編　集 ● BEEP！メガドライブ編集部
編集協力 ● 佐々木功一／作山哲広／小林仁
鈴木剛／戸塚義一／三浦昭彦
福嶋章和／猪苗代憲／石渡健太
デザイン ● 渡辺緑／湯川安芸子
校　正 ● グループごじら
協　力 ● セガ・エンタープライゼス

1993年12月31日　初版発行
発行人　橋本五郎
編集人　稲葉俊夫
発行所　ソフトバンク㈱ 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンクスクウェア
電話　営業 03-5642-8100　編集 03-5642-8125
印　刷　大日本印刷㈱

※ご質問に関するお願い
本書の内容についてのお問い合わせは、往復ハガキで上記の住所の“メガドライブ・MEGA-CDオールソフトカタログ”係へお願いします。なお、電話でのゲームについてのお問い合わせにはお答えできません。

1993 SOFTBANK CORP.　本誌からの無断転載を禁止します。

GAME GEAR ゲームギア

なぞぷよ2

12月10日発売 4,500円
クイズ・パズルゲーム ©1993 SEGA/COMPILE

あの"ぷよぷよ"から発生した"なぞぷよ"はハマリ度100%のクイズ・パズルゲーム。全200問を制覇するころには、夢の中までぷよが降ってくること間違いなしだ。パズルファン、アルルファン、そしてカーバンクルファンも絶対買いの1本だよ。

エディット機能で問題作成もできるから、友達と問題も出し合えるよ！

カーバンクルさま
"ぷよぷよ"において、独自の立場を守っている謎のキャラクター。今回もプレイヤーを、そのあたたか〜いまなざしで、励ましている!?

対戦麻雀 HAO-PAI 好牌2

12月17日発売
3,800円 ©1993 SEGA
麻雀ゲーム

13人の雀士と闘い、日本一の麻雀打ちになれ！

ゲームモードは気分に合わせて3種類！
13人の、個性豊かなキャラクター達がプレイヤーに挑戦します。これら腕自慢のキャラクターを相手に、フリーモード・勝ち抜きモード・リーグ戦モードの3つのモードでのプレイができます。大人から小供まで、麻雀を知っていれば誰でも楽しめるゲームです。

"ソニック&テイルス"パック

おなじみ"かっとびソニック"のシリーズ最新作がセットになったスペシャルパック！

大好評発売中！

ゲームギア +1 プラスワン
スペシャルプライス 15,800円〈参考売価〉

ゲームギア本体と人気のソフトがセットになった大好評の「ゲームギアプラスワン」に2種類の新しい仲間が増えました。

"ミッキーマウスの魔法のクリスタル"パック

ディズニーキャラクターシリーズの名作「ミッキーマウスの魔法のクリスタル」がセットになったドリームパック。

© The Walt Disney Company

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月〜金曜日：10時〜17時（祝祭日除く）

©SEGA

いつでもどこでもカラーが楽しいゲームギア

- 画面はハメコミ合成です。
- テレビチューナーパックは別売りです。

- 表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

MD

「ファンタシースターのルーツを探れ！」キャンペーン

「ファンタシースター　～千年紀の終りに～」の発売を記念して人気シリーズ一作目の「マスターシステム版ファンタシースター」をメガドライブ用ソフト「ファンタシースター復刻版（仮称）」として限定製作し、抽選で2,000名様にプレゼントいたします。

■応募方法

「ファンタシースター　～千年紀の終りに～」の取扱説明書に付いている三角券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記宛先までご応募ください。抽選で2,000名様に「ファンタシースター復刻版（仮称）」をプレゼントいたします。

■宛先

〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 ㈱セガ・エンタープライゼス
「ファンタシースターキャンペーン」係

■締切　1994年1月31日（当日消印有効）

※発表は商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

メガドライブ用ゲームソフト
ファンタシースター
～千年紀の終りに～
12月17日発売予定　8,800円

全身を駆け抜ける衝撃！

©SEGA

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル（お客様サービスセンター）
フリーダイヤル 0120-012235 受付／月～金曜日 10時～17時（祝祭日除く）
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

コンパクトになった
16BIT高性能マシン

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円

T1065811430957

Printed in Japan
雑誌65811-43

定価950円
（本体922円）

BEEP! メガドライブ MEGA-CDオールソフトカタログ
ソフトバンク
SOFT BANK